This is a digital copy of a book that was preserved for generations on library shelves before it was carefully scanned by Google as part of a project to make the world's books discoverable online.

It has survived long enough for the copyright to expire and the book to enter the public domain. A public domain book is one that was never subject to copyright or whose legal copyright term has expired. Whether a book is in the public domain may vary country to country. Public domain books are our gateways to the past, representing a wealth of history, culture and knowledge that's often difficult to discover.

Marks, notations and other marginalia present in the original volume will appear in this file - a reminder of this book's long journey from the publisher to a library and finally to you.

Usage guidelines

Google is proud to partner with libraries to digitize public domain materials and make them widely accessible. Public domain books belong to the public and we are merely their custodians. Nevertheless, this work is expensive, so in order to keep providing this resource, we have taken steps to prevent abuse by commercial parties, including placing technical restrictions on automated querying.

We also ask that you:

+ *Make non-commercial use of the files* We designed Google Book Search for use by individuals, and we request that you use these files for personal, non-commercial purposes.

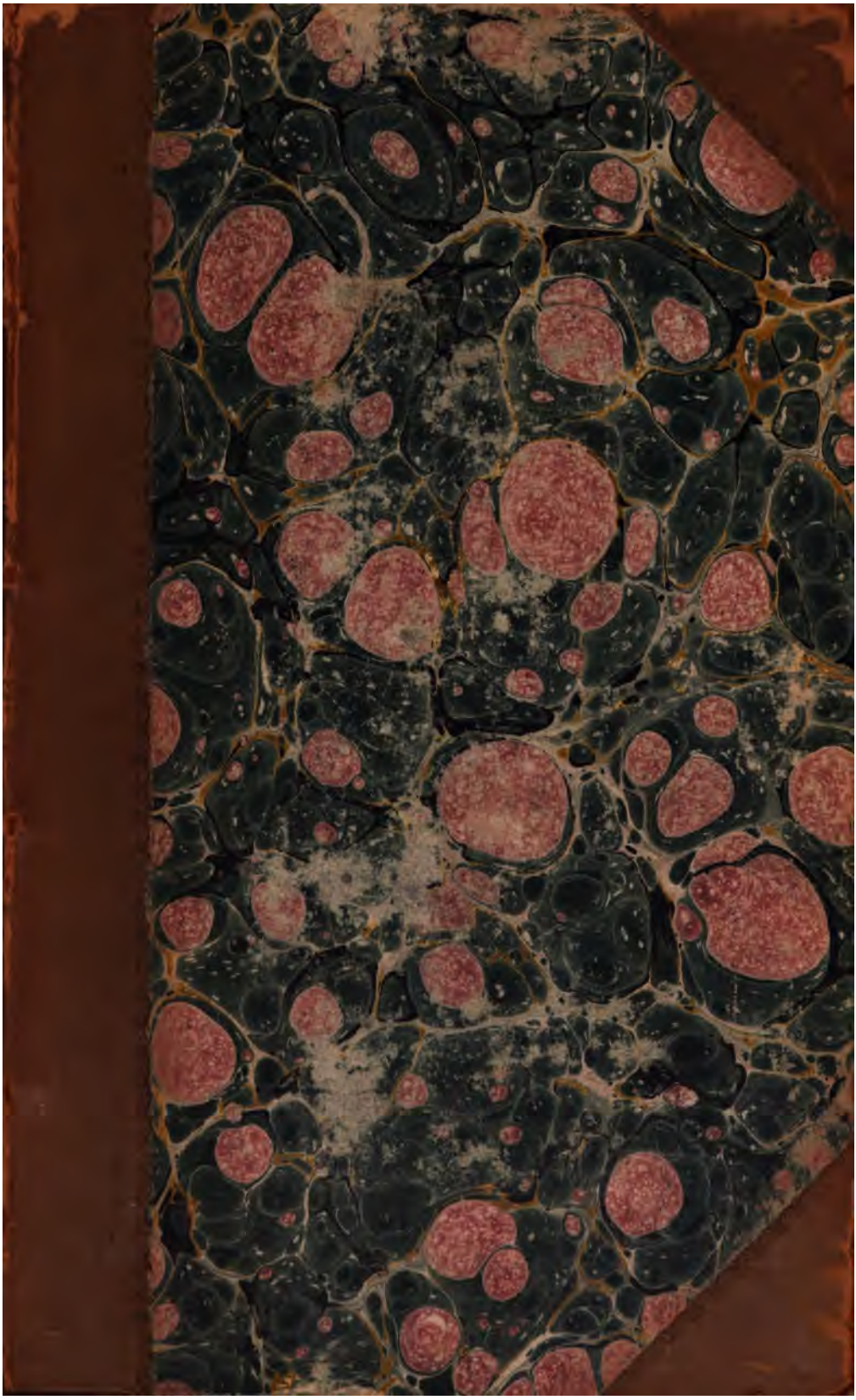
+ *Refrain from automated querying* Do not send automated queries of any sort to Google's system: If you are conducting research on machine translation, optical character recognition or other areas where access to a large amount of text is helpful, please contact us. We encourage the use of public domain materials for these purposes and may be able to help.

+ *Maintain attribution* The Google "watermark" you see on each file is essential for informing people about this project and helping them find additional materials through Google Book Search. Please do not remove it.

+ *Keep it legal* Whatever your use, remember that you are responsible for ensuring that what you are doing is legal. Do not assume that just because we believe a book is in the public domain for users in the United States, that the work is also in the public domain for users in other countries. Whether a book is still in copyright varies from country to country, and we can't offer guidance on whether any specific use of any specific book is allowed. Please do not assume that a book's appearance in Google Book Search means it can be used in any manner anywhere in the world. Copyright infringement liability can be quite severe.

About Google Book Search

Google's mission is to organize the world's information and to make it universally accessible and useful. Google Book Search helps readers discover the world's books while helping authors and publishers reach new audiences. You can search through the full text of this book on the web at `http://books.google.com/`



600005002D

27-749

Mythologie

der

alten Teutschen u. Slaven,

in Verbindung

mit dem

Wissenswürdigsten aus dem Gebiethe

der

Sage und des Aberglaubens.

Nach alphabetischer Folge der Artikel

herausgegeben

von

Anton Tkány,

Professor der Humanitäts-Classen am k. k. Gymnasium in Laibach.

Laibach, 1827.

Gedruckt bei Martin Hofmann.

749

Erste Abtheilung

von

A bis M.

Vorrede.

Der Zweck des vorliegenden Werkes ist kein anderer, als den Freunden des vaterländischen Alterthums das, was über Mythologie, Sage und Aberglauben der Teutschen und Slaven in so vielen, zum Theil sehr seltenen und kostspieligen Werken zerstreut gefunden wird, in einem mäßigen Umfange beisammen, und ohne große Kosten in die Hände zu liefern.

Daß auch das Götterthum der Preußen, die eigentlich zum Finnischen Stamme gehören, in den Inhaltsbereich aufgenommen ward, ist mehr Gewinn als Uebelstand; und rechtfertigt sich besonders dadurch, daß dieses Volk, den Teutschen und Slaven benachbart und verwandt, sowohl in der Religions- als Profangeschichte eine entschiedene Wichtigkeit behauptet.

Was Materialien und Hülfsmittel betrifft, blieb ich freilich größtentheils auf meine eigene Bücher- und Manuskripten-Sammlung beschränkt (eine öffentliche Bibliothek gibt es in meinem Berufsorte nicht); dennoch dürfte hier nichts vermißt werden, was man in einem solchen Werke nach Maaßgabe des Titels und der Billigkeit zu suchen berechtiget ist.

Aus dem kundgegebenen Zwecke und aus der Natur des behandelten Stoffes geht von selbst hervor, daß ich hier nur als Sammler und Herausgeber erscheinen, und auch nur aus diesem Gesichtspunkte beurtheilt werden kann. Eben darum wollte ich Anfangs dem ganzen Texte genaue Citaten unterlegen, und so mich über alles auf das strengste rechtfertigen; allein dadurch würde nur das Werk theurer, und meine Arbeit ohne besondern Nutzen mühsamer geworden seyn. Ich unterließ es daher, und gebe dafür blos die Versicherung, daß ich das Gelieferte aus den bewährtesten und zweckdienlichsten Werken*) gesammelt, und

*) Ich führe hier nur folgende an:

Geschichte des Heidenthums im nördlichen Europa. Von Dr. Franz Jos. Mone. 2 Theile. Leipzig 1822 — 1823.

dabei vorzüglich auf die Forschungen der neuern Zeit Rücksicht genommen habe.

Nyerups Wörterbuch der Skandinavischen Mythol. Aus dem Dänischen übersezt von Sander. Kopenhagen 1816.

Die Edda. Von Friedrich Rühs. Berlin 1812.

Gräters Bragur. I bis VII Band. Leipzig 1791 — 1802.

Desselben Nordische Blumen. Leipzig 1789.

Popow's Slavonische (Slavische) Mythol. — St. Petersb. 1793.

Allgemeines Mythologisches Lexicon. Von Friedrich Mayer. 2 Bde. Weimar 1803 — 1804.

Lieder der ältern oder Sämundischen Edda. Herausgegeben von Friedr. Heinr. von der Hagen. Berlin 1812.

Der Helden Buch. Von Friedr. Heinr. von der Hagen. Berlin 1811.

Das Nibelungenlied. Von August Zeune. Berlin 1814.

Bedeutung der Nibelungen. Von Friedr. Heinr. von der Hagen. Breslau 1819.

Wöchentliche Nachrichten über das Mittelalter. 4 Bände. Herausgegeben von Dr. Johann Gustav Büsching. Breslau 1817 — 1821.

Deutsche Sagen. Herausgegeben von den Gebrüdern Grimm. 2 Theile. Berlin 1816 — 1818.

Strzedowsky Sacra Moraviae Historia. Solisbaci 1710.

Pessina de Czechorod Mars Moravicus. Pragae 1677.

Altmähren. Von P. Marian Ullmann. 2 Theile. Olmütz 1762.

Wenceslai Hagecii v. Liboschau Böhmische Chronik. Aus Böhmischer Sprache in die Teutsche übersezt durch Joannem Sandel. Leipzig 1718.

Schon war ich mit dem Ganzen zu Ende, als des Herrn Dr. Vulpius Handwörterbuch der Mythologie der deutschen, verwandten, benachbarten und nordischen Völker (Leipzig 1826) im Buchhandel erschien. Ich ging zwar das Buch durch, änderte aber an meiner Arbeit auch nicht ein Wort, und glaube, daß beide Werke um so füglicher neben einander werden bestehen können, als Herr Dr. Vulpius das Sagenthum, und vieles andere, was in meiner Sammlung zu finden ist, in seine Mythologie nicht aufgenommen hat. Wohl kommt nicht selten Gleiches in beiden Werken vor; allein dies mußte sich ergeben, da oft beiderseits nicht nur die nemlichen Gegenstände behandelt, sondern auch die nemlichen Hülfsmittel benützt worden sind.

Schließlich erinnere ich noch, daß der Buchstab V in allen Skandinavischen Namen wie W ausgesprochen wird.

Znaim im November 1826.

A. T.

A.

Adler. Im Teutſchen Heidenthume iſt der Adler der Vogel der Weisheit; daher heißt es von ihm in den religiöſen Sagen des Volkes, daß er vieles wiſſe und Sprache beſitze. Die Sächſiſchen Völker hatten ein heiliges Kriegszeichen, worauf ein Löwe, Drache und darüber fliegender Adler als Sinnbild der Stärke, Klugheit und Wirkſamkeit beider Tugenden zu ſehen war. Bei dieſem Zeichen mußte wahrſcheinlich der Heereseid abgelegt werden. Der Drache und Adler (ſagt Mone nach Witichints Bemerkung) bezeichnen das Tiefſte und Höchſte im Leben, Gedanken und That, der Löwe die Kraft, die beiden nöthig iſt, oder den Willen. Für die ſymboliſche Wichtigkeit dieſer Thiergeſtalten ſpricht auch der Umſtand, daß unter den Wappenfiguren keine ſo allgemein verbreitet ſind als Adler und Löwe. Vorzügliche, und ganz eigene Bedeutſamkeit hat im Skandinaviſchen Glauben der Adler auf der Eſche Ygdraſill (ſ. d. Art.).

Aeger (der Furchtbare), im Nordiſchen Glauben der Gott des Weltmeers oder der Ocean ſelbſt, ein Sohn des Rieſen Fornjordur (Ur-Erde, Urſtoff). Mit ſeiner Gemahlin Rana (Raub) zeugte er neun Töchter, die alles verſchlingenden Stürme und Wogen, die als ſogenannte Wellenmädchen (ſ. d. Art.) folgende beſondere Namen führen: Blödughadda, Bylgia, Dröbna, Dufa, Himingläffa, Heffring, Kolga, Raun,

Was Materialien und Hülfsmittel betrifft, blieb ich freilich größtentheils auf meine eigene Bücher- und Manuskripten-Sammlung beschränkt (eine öffentliche Bibliothek gibt es in meinem Berufsorte nicht); dennoch dürfte hier nichts vermißt werden, was man in einem solchen Werke nach Maaßgabe des Titels und der Billigkeit zu suchen berechtiget ist.

Aus dem kundgegebenen Zwecke und aus der Natur des behandelten Stoffes geht von selbst hervor, daß ich hier nur als Sammler und Herausgeber erscheinen, und auch nur aus diesem Gesichtspunkte beurtheilt werden kann. Eben darum wollte ich Anfangs dem ganzen Texte genaue Citaten unterlegen, und so mich über alles auf das strengste rechtfertigen; allein dadurch würde nur das Werk theurer, und meine Arbeit ohne besondern Nutzen mühsamer geworden seyn. Ich unterließ es daher, und gebe dafür blos die Versicherung, daß ich das Gelieferte aus den bewährtesten und zweckdienlichsten Werken *) gesammelt, und

*) Ich führe hier nur folgende an:

Geschichte des Heidenthums im nördlichen Europa. Von Dr. Franz Jos. Mone. 2 Theile. Leipzig 1822 — 1823.

dabei vorzüglich auf die Forschungen der neuern Zeit Rücksicht genommen habe.

Nyerups Wörterbuch der Skandinavischen Mythol. Aus dem Dänischen übersetzt von Sander. Kopenhagen 1816.

Die Edda. Von Friedrich Rühs. Berlin 1812.

Gräters Bragur. I bis VII Band. Leipzig 1791 — 1802.

Desselben Nordische Blumen. Leipzig 1789.

Popow's Slavonische (Slavische) Mythol. — St. Petersb. 1793.

Allgemeines Mythologisches Lexicon. Von Friedrich Mayer. 2 Bde. Weimar 1803 — 1804.

Lieder der ältern oder Sämundischen Edda. Herausgegeben von Friedr. Heinr. von der Hagen. Berlin 1812.

Der Helden Buch. Von Friedr. Heinr. von der Hagen. Berlin 1811.

Das Nibelungenlied. Von August Zeune. Berlin 1814.

Bedeutung der Nibelungen. Von Friedr. Heinr. von der Hagen. Breslau 1819.

Wöchentliche Nachrichten über das Mittelalter. 4 Bände. Herausgegeben von Dr. Johann Gustav Büsching. Breslau 1817 — 1821.

Deutsche Sagen. Herausgegeben von den Gebrüdern Grimm. 2 Theile. Berlin 1816 — 1818.

Strzedowsky Sacra Moraviae Historia. Solisbaci 1710.

Pessina de Czechorod Mars Moravicus. Pragae 1677.

Altmähren. Von P. Marian Ullmann. 2 Theile. Olmütz 1762.

Wenceslai Hagecii v. Liboschau Böhmische Chronik. Aus Böhmischer Sprache in die Teutsche übersetzt durch Joannem Sandel. Leipzig 1718.

Schon war ich mit dem Ganzen zu Ende, als des Herrn Dr. Vulpius Handwörterbuch der Mythologie der deutschen, verwandten, benachbarten und nordischen Völker (Leipzig 1826) im Buchhandel erschien. Ich ging zwar das Buch durch, änderte aber an meiner Arbeit auch nicht ein Wort, und glaube, daß beide Werke um so füglicher neben einander werden bestehen können, als Herr Dr. Vulpius das Sagenthum, und vieles andere, was in meiner Sammlung zu finden ist, in seine Mythologie nicht aufgenommen hat. Wohl kommt nicht selten Gleiches in beiden Werken vor; allein dies mußte sich ergeben, da oft beiderseits nicht nur die nemlichen Gegenstände behandelt, sondern auch die nemlichen Hülfsmittel benützt worden sind.

Schließlich erinnere ich noch, daß der Buchstab V in allen Skandinavischen Namen wie W ausgesprochen wird.

Znaim im November 1826.

A. T.

A.

Adler. Im Teutſchen Heidenthume iſt der Adler der Vogel der Weisheit; daher heißt es von ihm in den religiöſen Sagen des Volkes, daß er vieles wiſſe und Sprache beſitze. Die Sächſiſchen Völker hatten ein heiliges Kriegszeichen, worauf ein Löwe, Drache und darüber fliegender Adler als Sinnbild der Stärke, Klugheit und Wirkſamkeit beider Tugenden zu ſehen war. Bei dieſem Zeichen mußte wahrſcheinlich der Heereseid abgelegt werden. Der Drache und Adler (ſagt Mone nach Witichints Bemerkung) bezeichnen das Tiefſte und Höchſte im Leben, Gedanken und That, der Löwe die Kraft, die beiden nöthig iſt, oder den Willen. Für die ſymboliſche Wichtigkeit dieſer Thiergeſtalten ſpricht auch der Umſtand, daß unter den Wappenfiguren keine ſo allgemein verbreitet ſind als Adler und Löwe. Vorzügliche, und ganz eigene Bedeutſamkeit hat im Skandinaviſchen Glauben der Adler auf der Eſche Ygdraſill (ſ. d. Art.).

Aeger (der Furchtbare), im Nordiſchen Glauben der Gott des Weltmeers oder der Ocean ſelbſt, ein Sohn des Rieſen Fornjordur (Ur-Erde, Urſtoff). Mit ſeiner Gemahlin Rana (Raub) zeugte er neun Töchter, die alles verſchlingenden Stürme und Wogen, die als ſogenannte Wellenmädchen (ſ. d. Art.) folgende beſondere Namen führen: Blödughadda, Bylgia, Dröbna, Dufa, Himingläffa, Heffring, Kolga, Raun,

Udur. So dargestellt ist Aeger offenbar eine Elementargottheit, die aus Dichter-Ideen über Natur und Schöpfung hervorging. In einer andern, mehr mythischen Beziehung hingegen führt er den Namen Gymer (Groß), auch Hler, und wird als ein Riese gedacht, der mit der Riesin Auerboda die Tochter Gerda (Gerdur), Freyr's Gemahlin, gezeugt hat. Aeger wohnte auf der Insel Lessö, und war sehr klug und verständig. Einst unternahm er eine Reise nach der Götterstadt Asgard. Die Asen (Götter) nahmen ihn zwar sehr gut auf, brauchten aber doch gegen ihn (nach dem eigenen Ausdrucke der Edda) ihre Hexereien. Als nemlich Abends das Gastmahl begann, erleuchtete Schwerterglanz den ganzen Saal so stark, daß man keiner andern Beleuchtung bedurfte; rund herum waren die Wände, statt mit Teppichen, mit Schildern geschmückt; und in Fülle trank man den köstlichsten Meth. Die Asen, welche diesem Mahle beiwohnten, waren nebst Odin die zwölf Richter: Thor, Niord, Freyr, Tyr, Heimdall, Braga, Vidar, Vale, Uller, Häner, Forsete, Loke. Von den Asinnen waren zugegen: Frig, Freya, Gefion, Idun, Gerda, Sygin, Fulla, Skade. Aegers Tischnachbar war Braga, der ihm bei dieser Gelegenheit vieles von den Thaten der Asen erzählte (diese Erzählungen machen unter dem Titel Bragarädur einen eigenen Theil der prosaischen Edda aus). Beim Abschiede lud nun auch Aeger gegenseitig die Asen nach Verlauf von drei Monaten auf einen Schmaus. Die Götter, theils beleidigt durch diese Großsprecherei, theils hinter der Einladung eine List befürchtend, forschten im Opferblute, ob es dem Riesen auch möglich sey, sie gehörig zu bewirthen; fanden aber, daß er nicht einmal den erforderlichen Kessel zu einem so großen Gastmahle besitze. Nun hielten sie seine Einladung für Spott, und schickten den Gott Thor mit der Forderung an ihn ab, sein Versprechen sogleich zu erfüllen, widrigens er als Spötter und Verächter der Asenmacht gestraft werden würde. Um sich aus der Verlegenheit zu ziehen, verlangte Aeger von Thor einen Kessel; erhielt ihn aber auch, da sich die Götter ein derlei ungeheures Gefäß, das eine Meile tief war, von dem Riesen Hymer zu verschaffen wußten. Jetzt bereitete Aeger

auch Aeger den Asen ein herrliches Mahl, und setzte sie nicht nur durch dieses allein, sondern auch durch die Art seines Empfanges und seiner Bedienung in volles Erstaunen. Sobald sich nemlich die Gäste niedergelassen hatten, wurde hellglänzendes Gold auf den Fußboden gelegt, welches eben so gut leuchtete als die Schwerter in Asgard; der Trank kam von selbst herbei, und Aegers Diener Fimafenger und Elder übten Wunder der Geschicklichkeit. Die Götter ertheilten dem Riesen, und besonders seinen Dienern die größten Lobsprüche; was den mißgünstigen Loke so sehr verdroß, daß er mit allen Göttern in Zank gerieth, und zuletzt sogar des Riesen Diener Fimafenger erschlug. Dieses Gastmahl sammt dem ärgerlichen Vorfalle mit Loke schildert das Gedicht Lokasenna (Loke's Schmähungen) oder Aegisdrecka (Aegers Trinkgelage), das sich im ersten Theile der Sämundischen Edda befindet.

Agnar, ein Sohn des Skandinavischen Königs Hröbung. Nach dem Tode des Vaters wurde er von seinem jüngern Brüder Geirrod (s. d. Art.) um die Krone gebracht. Ein anderer Agnar war ein Sohn des eben genannten Geirrod; er tröstete den unschuldigen Grimner (d. i. Odin), als dieser von Geirrod gepeinigt wurde.

Ai, ein Zwerg der Skandinavier, der sonst auch Skapidur heißt, und zu jenen Zwergen gehört, die von Svains Haugi nach Orvanga auf Jornvall kamen. S. Zwerge.

Aitwaros oder der Zaungeist war bei den Litthauern fast dasselbe, was bei den Teutschen der Alp (s. d. Art.). Er wohnte hinter Hecken, daher auch sein Name.

Ajkthyrner heißt in der Skandinavischen Mythologie jener wunderbare Hirsch, der die Knospen und Zweige des göttlichen, vor Valhall stehenden Baumes Lerad (Läradur) abfrißt. Aus seinem Geweihe fallen so viele Tropfen in den Brunnen Hvergelmer, daß davon alle Höllenflüße entstehen.

Alberich. S. Nibelungenlied.

Alces oder Alfes, Zwillingsbrüder und Götter der Bruderliebe bei den Germanen. Sie werden als zwei Jünglinge zu Pferde, schön, friedliebend und gastfreundlich gedacht, beinahe wie Castor und Pollux in der Mythologie der Römer (S. Tacit. de morib. Germ. cap. 43). In Klopstocks Ode: der Hügel und der Hain heißt es von ihnen:

Die Zwillingsbrüder Alces graben
In Felsen euch das Gesetz der heiligen Freundschaft.

Alfadur oder Alfader (Allvater), nach der Skandinavischen Mythologie der höchste und älteste aller Götter, der Vater der Götter und Menschen, der Regierer des Weltalls. In seiner Gewalt steht das Größte und Kleinste, das Höchste und Niedrigste. Er schuf Himmel, Erde, Luft und alles, was sich darin befindet. Er bildete den Menschen und gab ihm einen Geist, der leben und nie vergehen soll, wenn auch der Körper in Staub zerfällt, oder zu Asche gebrannt wird. Die Seelen aller guten Menschen sollen leben, und bei ihm seyn in Gimle (Himmel), alle Bösen hingegen werden ihre Missethaten in Naſtrond (Ufer der Leichen) büßen. Er herrscht ohne Anfang und Ende, von Ewigkeit zu Ewigkeit. Der Edda zu Folge führt dieser Nordische Urgott folgende zwölf Namen: 1. Alfadur (Allvater). 2. Herrain oder Herrjan (Herr). 3. Nikar oder Hnikar (Sieger). 4. Nikur oder Hnikudr (vielleicht: Geist des Meeres). 5. Fjölnir (Vielwissend). 6. Oski (nach Magnus Olai: der Wünschende). 7. Omi (der Rauschende). 8. Biflebi oder Biblindi (der Behende, Schnelle). 9. Vidrir (Sieger). 10. Svidrir (Verwüster). 11. Svidör (Verbrenner). 12. Jalg oder Jalkr (vielleicht: Bier-Spender). Mehrere dieser Namen wurden in der Folge auch dem Oberhaupte des neuern Göttergeschlechtes, dem jüngern Odin (s. d. Art.) beigelegt. — Mit echt nordischer Eigenthümlichkeit reihen sich an diese erhabene Idee des Allvaters die Skandinavischen Mythen von Weltentstehung und Weltuntergang. Im Anfange war nichts als ein gränzloser Abgrund, Gi-

nungagap (das Chaos, der leere Raum). Die feurigen und die kalten Theile sonderten sich ab, und bildeten die zwei Welten Niflheim (Nebelwelt) und Muspelheim (Feuerwelt), mit welch' letzterer zugleich Surtur (der Schwarze) entstand, der einst alle Götter besiegen, und die ganze Welt durch Feuer vernichten wird. In Niflheim ist der Brunnen Hvergelmer voll giftiger Schlangen, aus dem sich zwölf Flüsse (Elivagar, d. i. tropfende Wasser) ergießen. Als diese sich von ihrer Quelle so weit entfernt hatten, daß ihr Gift verhärtete, entstand das Eis, und alle Giftdünste gefroren zu Reif, so daß dadurch der mitternächtliche Theil von Ginungagap ganz ausgefüllt wurde. Aus Muspelheim kam die Hitze bis an das Eis in Niflheim; dieses schmolz, und aus den Tropfen, die durch Allvaters Macht Leben erhielten, entstand der Riese Ymer (die Erdmasse). Als dieser einst schlafend in Schweiß gerieth, wuchsen ihm unter dem Arme ein Männchen und ein Weibchen hervor, und auch seine Füsse zeugten mit einander einen Sohn. So ward Ymer der Stammvater aller Eisriesen oder Hrymthussen. Aus den Tropfen des geschmolzenen Reifes entstand auch die Kuh Audumbla, aus deren Euter vier Milchströme flossen, von denen sich Ymer nährte. Die Kuh aber nährte sich von dem Belecken der salzigen Reifsteine. Als sie dies eines Tages gethan hatte, wuchsen am Abend aus dem Steine Männerhaare, am andern Tage ein Menschenhaupt, am dritten ein ganzer Mann hervor, der Bure hieß. Dessen Sohn Bör zeugte mit Belsta, des Riesen Bergthor Tochter, drei Söhne, Odin, Vile und Ve, und diese wurden in der Folge die Beherrscher Himmels und der Erde. Die Söhne Börs waren gut, die Kinder Ymers bös; beide waren in ewiger Fehde mit einander. Endlich erschlugen Börs Söhne den Eisriesen, und es lief so viel Blut aus ihm, daß darin alle Hrymthussen (Eisriesen) ertranken. Nur einer, Namens Bergelmer (Bergalt), rettete sich mit seiner Familie auf einem Nachen; von ihm stammt nun das ganze spätere Geschlecht der Eisriesen ab. Den Leichnam Ymers schleppten die Söhne Börs mitten in den leeren Raum, und machten daraus die Welt; aus seinem Blute das Meer und die Flüsse, aus sei-

nem Fleisch die Erde, aus seinen Knochen die Berge und Felsen, aus seinen Zähnen die Steine und Klippen, aus seinen Haaren die Pflanzen. Aus seinem Kopfe aber gestalteten sie den Himmel (das Firmament), den sie über die Erde mit seinen vier Enden setzten, an deren jedes sie einen Zwerg stellten, Austre (Ost), Vestre (West), Südre (Süd), Nordre (Nord), welche durch ihr abwechselndes Blasen den Wind bewirken. Die aus Muspelheim herübergeflogenen Funken setzten sie an den Himmel (Fixsterne und Planeten), damit sie sowohl diesen als die Erde erleuchten. Ymers Hirn warfen sie in die Höhe, und machten daraus die Wolken. Die Erde ist rund, außen vom Meere umgeben, dessen Küsten Börs Söhne den Riesen zur Wohnung gaben; die Erde selbst aber sicherten sie gegen den Einfall der Riesen durch eine ringsum gehende Verschanzung, die sie aus Ymers Augenbraunen bauten. Die so verschanzte Erde nannten sie Midgard, und bestimmten sie zur Wohnung für die Menschen, deren Schöpfung gleichfalls ihr Werk ist. Denn als sie einst am Meeresstrande wandelten, fanden sie zwei Holzblöckchen, hoben sie auf, und bildeten daraus zwei Menschen; das Männlein nannten sie Ask oder Askur (Esche), das Weiblein Embla (Erle). Der eine gab ihnen Seele und Leben, der zweite Vernunft und Bewegung, der dritte Antlitz, Sprache, Gehör und Gesicht. In der Sämundischen oder poetischen Edda sind es die drei Götter Odin, Loder (Loke) und Häner, welche auf ihrer gesellschaftlichen Wanderung durch die Welt das erste Menschenpaar nach besagter Art schufen. So heißt es in der Voluspa von Ask und Embla:

Geist besaßen sie nicht,
Eben so wenig Verstand,
Schönheit, Rede;
Farbe gebrach.
Geist gab Odin,
Häner Verstand,
Loder Schönheit
Und liebliche Farbe.

Von diesem Paare stammen alle Menschen in Midgard. Die Wohnungen der Götter aber waren in Asgard, einer Stadt, die sie für sich und ihr ganzes Geschlecht im Himmel erbauten. Tag und Nacht, Sonne und Mond entstanden auf folgende Art. Der Riese Niörvi oder Norve (Finster) hatte eine Tochter, Nat oder Nott (Nacht), schwarz und düster wie ihr Geschlecht. Diese vermählte sich dreimal, und zeugte zuerst mit Nagelfari (Luft, Aether) einen Sohn, Audur (Stoff, Vorrath); dann mit Anar (Bildungstrieb) die Jörd (Erde); endlich aber mit dem Göttersprößling Dellingur (Dämmerung) den Sohn Dagur (Tag), der hell und schön war, wie seines Vaters Geschlecht. Alfadur versetzte Nott und Dagur in den Himmel, gab jedem Roß und Wagen, und ließ sie jeden Tag die Erde umfahren. Nott reitet voran auf ihrem Rosse Rimfaxi (Dunkelmähne), das jeden Morgen mit dem vom Gebisse herabtriefenden Schaume die Erde bethauet. Dagurs Roß Skinfaxi (Glanzmähne) erleuchtet mit seiner Mähne Luft und Erde. Mundilfari (Achsebeweger), ein Gestirngott, hatte zwei so schöne Kinder, daß er den Sohn Maani (Mond), und die Tochter Sol oder Sunna (Sonne) nannte, und diese letztere an Glemur, den Gott der Freude, verheirathete. Die Götter, ob diesem Hochmuth erzürnt, nahmen beide Kinder, und versetzten sie in den Himmel. Sol muß die Pferde an dem Sonnenwagen lenken, den die Götter zur Beleuchtung aus Muspelheims Funken schufen; Maani lenkt den Gang des Mondes, und wacht über Ab- und Zuname desselben. Unter dem Bug der Sonnenpferde befinden sich zwei Blasbälge zur Abkühlung; daher die kühlende Morgen- und Abendluft. Die Ursache von dem ununterbrochenem schnellen Laufe der Sonne sind zwei Wölfe. Der eine, Skoll, folgt hinter ihr, und will sie verschlingen, daher sie manchmal vor Angst verfinstert wird; der andere, Hate Hradvitnisson, auch Manegarmur (Mondverschlinger), läuft vor ihr her und will den Mond verschlingen, was endlich auch geschieht. Er sättigt sich mit dem Leben sterbender Menschen, und bespritzt Himmel und Luft mit Blut, wovon ebenfalls Verfinsterungen der Sonne und des Mondes, Sturm und Gewitter entstehen. — Vom Himmel zur Erde

geht die Götterbrücke Bifroſt (Regenbogen), an deren Ende der Gott Heimdal Wache hält, und ſo den Himmel vor einem Einfalle der Rieſen ſchützt. Tief unten liegt Niflheim, die Unterwelt, ihre Beherrſcherin iſt Hela (Kälte, Tod, Hölle). Dort wohnen bis zum Untergange der Welt alle, die vor Alter oder an Krankheit ſterben; die aber im Kampfe fallen, kommen nach Walhalla (Halle der Erſchlagenen), einem Pallaſte der Götterſtadt Asgard, wo ſie ſich mit Odin an Kampfſpielen und Trinkgelagen ergötzen. Aber auch hier dauert dieſe Art irdiſchen Lebens nicht ewig, ſondern nur bis zur Götterdämmerung, oder dem Untergange der Welt (Ragnarok), nach welchem Alfadur alle Menſchen richtet, und die Guten zu ſich in das reizende Gimle (Himmel) beruft, die Böſen aber zu den fürchterlichſten und ewigen Strafen in Naſtrond (Ufer der Leichen) verdammet. So endet das Drama des Skandinaviſchen Mythus, der ſich uns in allen ſeinen Theilen als echtes Produkt nordiſcher Phantaſie darſtellt; rauh und eiſig wie jener Himmel, doch kräftig und ſinnvoll, und würdig der urteutſchen Selbſtheit.

Alfen. S. Elfen.

Alfheim (Elfenland), nach der Skandinaviſchen Mythologie das Gebiet der Lichtelfen, welches die Himmliſchen dem Gotte Frey zum Andenken ſeines erſten Zahnes verehrten. Die guten Elfen bewohnen dieſe Region ſo lange, bis ſie nach dem Untergange der Welt die Gegend Vidblain in Gimle beziehen. Die Schwarzelfen wohnen unter der Erde.

Algis, der Götterbothe im Polniſchen Heidenthume. Er ſcheint der Vermittler zwiſchen den Erdgöttern, Zemopaci (ſ. d. Art.), und den höhern himmliſchen Gottheiten zu ſeyn.

Ali oder Vali (Kraft, Stärke), im Nordiſchen Glauben ein Sohn Odins und Rinda's, der in einer Nacht ſo ſtark wurde, daß er Hodern, den Mörder Balders, tödten konnte. Er iſt überhaupt tapfer im Streite und ein guter Schütz.

Ali, König von Norwegen; er fiel in einem Kriege gegen den von Rolf Krak i's Berserkern unterstützten Schwedenkönig Adils. S. Rolf.

Alleman, ein König der alten Teutschen, und später vergöttert. Einige halten diesen Alleman für einerlei mit dem Herkules der Germanen, dessen Tacitus (De motib. Germ. c. 2.) erwähnt, und den die Teutschen, so oft sie in Krieg zogen, als den stärksten der Männer besangen. Herzog Theodo von Bayern soll bei Regensburg einen Hain an der Donau dem Alleman Herkules, dem Sieger und Gott des Krieges, geweiht haben.

Allermannsharnisch, der Name einer zu den Laucharten gehörigen Pflanze, die nach einem sehr alten Aberglauben vor jeder Verwundung, und selbst vor dem Teufel bewahrt. Die zwiebelartige Wurzel dieser Pflanze ist wie mit einem Harnisch umgeben, daher ihr Name; ihrer abergläubischen Eigenschaften wegen heißt sie auch Heilwurz, Siegwurz.

All-Mon-Acht oder al-Mon-aght (Beobachtung aller Monden) war bei den alten Teutschen, vorzüglich den Sachsen, ein viereckiger Stab, auf welchen sie ihre Beobachtungen über den Mond, seinen Wechsel u. s. w. zeichneten. Segnende Wirksamkeit schrieben sie dem Neumonde zu; daher sie ihre Volksversammlungen meistens um diese Zeit hielten, und niemals, ohne gezwungen zu seyn, vor dem Neumonde eine Schlacht lieferten. Aus All-Mon-Acht soll unser „Almanach" entstanden seyn. Nach Andern rührt diese Benennung von einem gelehrten Mönche her, der im dritten Jahrhunderte in der heutigen Bretagne lebte, und Guinklan hieß. Dieser verfertigte jährlich ein kleines Buch von dem Laufe der Sonne und des Mondes, das in Celtischer Sprache den Titel führte: Diagonon al manah Guinklan (Vorherverkündigungen des Mönches Guinklan). Diesen Titel nun verkürzte man zum bequemern Aussprechen in „Almanach."

Allrunen oder Alraunen nannten die alten Teutschen gewis-

ſe Frauen, denen ſie geheime Wiſſenſchaft, Wahrſagerkunſt u. d. gl. zuſchrieben. Sie zogen im Lande umher, und ließen bei mancherlei Vorfällen, vorzüglich bei der Geburt künftiger Herrſcher, ihre Prophezeihungen hören. Sie hießen auch Truhten oder Druden, und wurden bei Verbreitung des Chriſtenthums als Hexen und Teufelsgenoſſinnen vielfach zum Feuer verurtheilt. Der Wortbildung nach bedeutet Allrune eine Frau, die viel — die um Geheimniße und Offenbarungen weiß, von all (alles), und runen (wiſſen), wovon das Stammwort Run, Rune, Raune, d. i. Weisheit, Geheimniß, Offenbarung. Von dieſen Zauberfrauen mag auch am wahrſcheinlichſten der Aberglaube herrühren, den die alten Teutſchen mit den ſogenannten Alraunen oder Erdmännchen von jeher trieben, und der vielleicht ſelbſt jetzt noch nicht überall ausgerottet iſt. Hierüber in Kurzem Folgendes: Die Alraunen waren kleine Bildniſſe von einem halben, höchſtens einem ganzen Fuß Länge, die irgend einen berühmten Zauberer oder eine Zauberin vorſtellten, und denen man ſo viel Macht zuſchrieb, daß man das Glück oder Unglück der Menſchen von ihnen abhängig glaubte. Man machte dieſe Bildniſſe aus den härteſten Wurzeln der Pflanzen, beſonders der Mandragora oder Alraunenwurzel, gab ihnen gewöhnlich die weibliche, ſelten die männliche Körperform, kleidete ſie reinlich und verwahrte ſie an einem geheimen Orte, von welchem man ſie nur nahm, wenn man ſie um Rath fragen wollte. Der Aberglaube ließ dieſe Erdmännchen aus einer Pflanze entſtehen, die aus dem Harne wächſt, den ein unſchuldig Gehenkter unter dem Galgen von ſich gelaſſen. Man wähnte, die Wurzel dieſer Pflanze ſey ganz einem Menſchen ähnlich, wie dies, obgleich fälſchlich, von der Mandragora geglaubt ward. Gefährlich iſt's — ſo hieß es — dieſe Wurzel aus der Erde zu reißen, denn, wenn man dies gewaltſam thut, ſo läßt ſie ein ſolches Geſchrei hören, daß der Herausreißende davon ſtirbt. Deshalb verſtopft man ſich die Ohren mit Wachs, bindet die Pflanze an den Schwanz eines ſchwarzen Hundes, und hält ihm dann ein Stück Fleiſch oder Brod vor; der Hund ſtrengt ſich an, ſelbes zu erſchnappen, reißt dadurch die Wurzel heraus, fällt aber auch von dem Lärm, den ſie dabei macht, todt darnieder. Da jedoch der eigen-

liche Entstehungsgrund diese Alraunen allzuselten gemacht hätte, so erfand man noch andere Arten ihres Ursprungs; doch immer waren es blos Wurzeln, denen man die nöthige Form zu geben wußte. Wer so glücklich war, ein derlei Alraunchen zu besitzen, erwartete von ihm alle Arten von Gütern, und war gegen jede Gefahr gesichert. Vorzüglich wirkten diese Männchen als die kräftigsten Arzneien. Man badete sie niemlich in Wasser, das hernach nicht blos Krankheiten hob, sondern auch den Frauen Fruchtbarkeit und leichte Entbindung verschaffte; selbst bei Krankheiten der Thiere verfehlte es seine Wirkung niemals. Der Richter, der noch so sehr gegen eine Parthei eingenommen war, wurde ihr günstig, sobald sie nur ein Alraunchen bei sich trug. Auch die Zukunft war diesen Erdmännchen bekannt, und sie offenbarten dieselbe ihren Besitzern entweder durch eine Bewegung des Kopfes, oder auf eine andere verständliche Art. Aus dem Gesagten läßt sich die Aufmerksamkeit erklären, welche man diesen kleinen Götzen erwies. Man zog ihnen alle Neumonde andere Kleider an, legte in das Kistchen, worin man sie verwahrte, Seide und Wolle, damit sie nur recht weich lägen, wusch sie jeden Sonnabend mit Wein und Wasser, und gab ihnen von jeder Mahlzeit zu essen und zu trinken, weil sie sonst wie kleine Kinder schrieen, die Durst oder Hunger haben. — Mehrere Gelehrte stellten Forschungen über den Ursprung eines bei den Teutschen so allgemein verbreiteten Aberglaubens an, und fanden, daß er bis an die Zeiten ihrer frühesten Abgötterei hinaufreicht. Doch kamen gewiß viele von den angeführten Gebräuchen erst in der Folge hinzu, und waren den ältesten Teutschen unbekannt, die vielleicht in den Alraunen blos schützende Hausgötter, wie die Römer ihre Laren, verehrten.

Allsvidur (Allversengend). So heißt in der Skandinavischen Mythologie das eine von den zwei Pferden, die den Sonnenwagen ziehen; das andere heißt Arvakur (Frühwach). Unter den Bug dieser Pferde setzten die Götter zwei Blasbälge oder Schläuche voll Luft, um sie abzukühlen; daher weht es des Morgens so frisch.

Allvater. S. Alfadur.

Alp heißt in der Geisterlehre der meisten Teutschen Völker ein häßlicher Unhold aus dem Geschlechte der Schwarzelfen (s. d. Art.), der sich Nachts in Gestalt einer Katze, oder eines andern Thieres, ja oft nur als ein lebloser geringfügiger Gegenstand, z. B. als Strohhalm, Nähnadel u. s. w., auf schlafende Menschen legt, und sie durch sein Drücken am Athemholen hindert, so daß die Gequälten unter einer ungeheuren Last zu ersticken glauben. Wahre Ursache dieses krampfhaften Zustandes ist Vollblütigkeit, Schlafen auf dem Rücken, Ueberladung des Magens, und überhaupt alles, was den Blutumlauf stört. An verschiedenen Orten heißt der Alp auch Schröttlein, Mahr, Wichtel, Drud u. s. w. Die Benennung Alp stammt nach Adelung von dem Teutschen Worte Alp (Berg), von welchem auch die Elfen, eigentlich Alfen, ihren Namen erhielten, weil nach der Meinung des Volkes derlei Geister und Kobolde gewöhnlich in Bergen und Hügeln wohnen. Vergl. Drud.

Alphart. S. Heldenbuch.

Altäre. Die Altäre der alten Teutschen waren eigentlich eine Art Opferherd, der sowohl zum Anzünden des Opferfeuers, als auch zu andern bei dem Opfer nöthigen Verrichtungen diente. Sie wurden in geheiligten Hainen, auf Anhöhen und Hügeln erbaut, und bestanden gewöhnlich aus einem platten, breiten Steine, der auf anderen lag, und so einen Tisch vorstellte. Unter dem Altare war eine Höhlung, worein das überflüßige Opferblut gegossen wurde. Rund umher ging eine Einfassung von gelegten Steinen, und in der Nähe befand sich ein Brunnen, Blotkelda oder Blotabrunnen genannt, um bei dem Waschen der Blutopfer gleich Wasser zu haben. Später, da man anfing eigentliche Tempel zu bauen, wurden auch die Altäre weit schöner und kostspieliger aus Stein oder Erz, und mit mannigfaltigen Verzierungen errichtet. Sie standen gegen Morgen vor der Bildsäule des Gottes, dem der Tempel geweiht war.

Amsvartner heißt in der Skandinaviſchen Mythologie jener See, in welchem ſich die Inſel Lyngve befindet, wo der Wolf Fenris mit dem Bande Gleipner gebunden bis zum Untergange der Welt liegen muß.

Amulet (von dem Lateiniſchen Amoliri, wegthun, abwenden) iſt ein Band, Ring, Stein, oder ein anderer Körper, worauf gewiſſe Figuren oder Charaktere gezeichnet ſind, und den man am Halſe, Finger oder ſonſt wo bei ſich trägt, um ſich damit gegen Krankheiten und Bezauberungen zu ſchützen. Dieſer in Teutſchen und Slaviſchen Ländern noch vor wenigen Jahrzehenden geltende Aberglaube reicht bis in die erſten Zeiten des Heidenthums hinauf, und noch heute haben viele außereuropäiſche Völker, als die Araber, Chineſen u. a. m. großes Vertrauen darauf. Vergl. Talisman.

Anar, auch Onar (Bildungstrieb, Formkraft), nach der Skandinaviſchen Mythologie der zweite von den drei Gatten der Rieſentochter Nat (Nacht), mit welchem ſie die Göttin Jörd (Erde) gezeugt hat.

Andhrimner, nach der Skandinaviſchen Mythologie der Koch in Valhalla (ſ. d. Art.), der in dem Keſſel Eldhrimner den wunderbaren Eber Sährimner kocht, welcher jeden Abend, nachdem er gekocht und aufgezehrt worden, wieder lebendig wird, um den andern Tag von neuem geſchlachtet, gekocht und genoſſen zu werden.

Andvari. S. Nibelungenlied.

Angeia, eine von den neun Rieſenjungfrauen (ſ. d. Art.), die nach der Skandinaviſchen Mythologie den Gott Heimdal am Rande der Erde gebaren.

Angerbode (Angſtbringerin), im Skandinaviſchen Glauben eine Rieſin, mit welcher der tückiſche Loke den Wolf Fenris

(Finsterniß), die Weltschlange Jormungandur (Erdgürtel), und die Todesgöttin Hela (Hölle, Tod) gezeugt hat.

Antrimpos, der Meeresgott bei den Preußen und Wenden. Er gehört zu den zwölf Göttern der dritten Ordnung, die man für die Monatsgötter der Preußen hält; ihre Namen sind: Occopirn, Schwayxtix, Ausschweyt, Antrimpos, Potrimpos, Perdoyt, Pergubrios, Pelvit, Perkunos, Pekullos, Pokollos, Puschkayt.

Apfel. Der Apfel ist im Teutschen Glauben ein Bild der nährenden Liebe, die symbolische Mutterbrust, an welcher Götter und Menschen saugen. Nothwendig mußten daher nach der Skandinavischen Mythologie die Asen altern und schwach werden, als ihnen mit der Göttin Iduna zugleich die Aepfel der Unsterblichkeit geraubt wurden. Ueberhaupt sind die Aepfel in religiöser Hinsicht von großer, wenn auch oft übler Bedeutung; man erinnere sich nur an die verderblichen Aepfel der Proserpina, der Eris, der Eva.

Apidome, ein Polnischer Gott, der dem Wechsel der Wohnungen vorstand.

Arfadur, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Arkona, die große Götterstadt und der alte Religionssitz der Wenden auf der Insel Rügen. Swantewit (s. d. Art.) war dort der Hauptgott, und sein Tempel lag auf einer hohen steilen Landzunge im nördlichen Theile des Eilandes. In Arkona hatte sich ein bedeutender Kirchenschatz von edlem Metall, seidenen und anderen Stoffen angehäuft. Denn das Gesetz forderte den dritten Theil der Kriegsbeute für den Landesgott, und überdies mußte jährlich von jedem Kopfe ein Stück Geld zur Landeskirche gegeben werden. Hiezu kamen noch die mancherlei Geschenke auswärtiger Kaufleute und Könige, und die Satzungen, die sie überwundenen Völ-

ken auferlegten. Auch gehörten zu dem Tempel dreihundert Reiter als die heilige Schaar des Gottes, deren ganzer Erwerb und Beute vom Hohenprieſter aufbewahrt wurde. Dadurch wird es begreiflich, wie Waldemar I. von dieſem Tempelſchatze zwölf chriſtliche Kirchen auf Rügen erbauen konnte.

Arvakur (Frühwach) heißt in der Skandinaviſchen Mythologie das eine von den zwei Pferden, die den Sonnenwagen ziehen; der Name des andern iſt Allſvidur (Allverſengend). S. Allſvidur.

Arvodur (Oberhüter), ein Beiname des Skandinaviſchen Hauptgottes Odin.

Aſaheim, nach der hiſtoriſchen Anſicht der Skandinaviſchen Mythologie das ferne Land in Aſien am Fluße Tanais oder Don, woher die Aſen ſtammten, und aus welchem ſie unter Odins Anführung nach dem Europäiſchen Norden auswanderten. Die Hauptſtadt des Landes war Asgard, d. i. Stadt der Aſen. Wahrſcheinlich iſt Aſaheim einerlei mit Gudheim, jenem Staate, den nach einigen Chronikſchreibern Odin von ſeinem Vater Frialaf, Friedleif oder Fredulf ererbte, und deſſen Einwohner zwar den Namen Aſen führten, urſprünglich aber Gothen oder Alanen waren.

Aſamal (Aſen- oder Götterſprache) hieß die dichteriſche Sprech- und Schreibart oder der Styl der Skalden, d. i. der Skandinaviſchen Dichter. S. Art. Skalden.

Aſchan, der erſte König der Altſachſen, mit dem ſie ihrer Stammſage gemäß aus den Harzfelſen im grünen Walde bei einem Springbrunnen herausgewachſen ſind; woher die Redensart kommen ſoll, daß in Sachſen die Mädchen auf den Bäumen wachſen. Wir finden hierin abermal den mythiſchen Urſprung aller Teutſchen aus der Erde. Tuiſto (ſ. d. Art.) war ein Sprößling der Erde,

der nordiſche Ture (ſ. d. Art.) ward aus Salzſteinen herausgeleckt, und Aſchan iſt nichts anderes als der Eſchenmann Aſk (ſ. d. Art.), mit dem die Sachſen aus den Bäumen hervorſproßten, da bekanntlich Aſk und Embla (Eſche und Erle) das erſte Menſchenpaar im Nordland geweſen. Den Namen Sachſen erklären einige durch Steine (saxa), und geben als Grund an, weil die Sachſen hart wie Kieſel in der Schlacht geweſen. Die Erklärungsart ſelbſt iſt ſchwerlich richtig, ſicher falſch aber iſt der angeführte Grund. Will man ja die Hindeutung auf saxa gelten laſſen, ſo wird man ſie am füglichſten mit der Beziehung auf die Geburt aus Salzſteinen verbinden.

Asciburg, eine Stadt, die, nach Tacitus, Ulyſſes am Niederrhein erbaut haben ſoll, von deren Lage ſich aber jetzt nichts mehr ausmitteln läßt. Der Name bedeutet ſo viel als Eſchenburg; weßhalb Mone hier einen Zuſammenhang mit der Skandinaviſchen Eſche Ygdraſil annimmt, und Asciburg mit Asgard (ſ. d. Art.), den Ulyſſes aber mit Odin für gleichbedeutend hält.

Aſen. Die Skandinaviſche (Nordiſche) Mythologie begründet ein altes und neues Göttergeſchlecht; jenes Vanen, dieſes Aſen genannt. Die Götter des ältern Stammes führten jedoch wahrſcheinlich dieſelben eigenen Namen, die wir bei den ſpäter eingewanderten Aſen finden, da dieſe letztern bei ihrer Ankunft im Norden die Namen jener älteſten Landesgottheiten auf ſich übertrugen; woraus dann jene Verſchmelzung der Mythen entſtand, die uns ſo Verſchiedenartiges, ja oft ſich Widerſprechendes von einer und derſelben Gottheit erzählen. So wie in der Fabellehre der Griechen und Römer Saturnus als das Oberhaupt der ältern, und Zeus oder Jupiter als jenes der neuern Götterordnung erſcheint: eben ſo ſcheint in der Skandinaviſchen Mythologie Odin den Uebergang von dem ältern zu dem neuern Götterthume zu vermitteln. Denn, wie aus dem Geſagten erhellet, muß man nothwendig einen ältern und einen jüngern Odin unterſcheiden; der

erſtere wurde in den früheſten Zeiten Nordiſchen Heidenthums höchſt wahrſcheinlich als Symbol der Sonne allgemein verehrt, der letztere hingegen iſt das Oberhaupt des Aſenrathes, d. i. der Glieder des neuern Nordiſchen Mythus (ſ. Art. Odin). Aſen (Aſiaten) war alſo der Name des ſpätern Göttergeſchlechtes, das mit dem jüngern Odin in den Skandinaviſchen Länderbereich einwanderte, und größtentheils von ihm ſelbſt abſtammte. Nordiſche Chroniken erzählen nemlich, daß in den erſten Jahrhunderten unſerer Zeitrechnung, oder vielleicht noch früher, Sigge, eines Aſiatiſchen Volkes (der Aſen) Führer, vom Caſpiſchen See und dem Kaukaſus her, vermuthlich von den Römern gedrängt, nach dem Norden von Europa vordrang. Nordweſtlich vom ſchwarzen Meere nahm er ſeinen Zug durch Rußland, das er, der Tradition nach, einem ſeiner Söhne unterwarf, ſo wie auch ſpäter Sachſen und Franken Söhne von ihm zu Beherrſchern erhielten. Durch Cimbrien drang er nach Dänemark vor, das ſeinen fünften Sohn Skiöld als Gewalthern anerkannte, und zog dann nach Schweden, wo Gylfé regierte, der dem kühnen Fremdlinge weichen, und ſelbſt ſeiner Wunderlehre huldigen mußte. Dort ſchwang er ſich bald zur unumſchränkten Herrſchaft empor, baute im Mittelpunkte ſeines ungeheuern Reiches die Reſidenz Sigtuna, gab neue Geſetze, und führte auch einen neuen Cultus ein. Er ſelbſt nahm nun den Namen Odin an, und gründete die Prieſterſchaft der zwölf Drottars, die ſowohl die Rechtspflege als auch den religiöſen Geheimdienſt beſorgten, und als heilige Seher über die Zukunft Aufſchluß ertheilten. Nach Snorro waren die Aſen eine Völkerſchaft, die in Aſien am Fluſſe Tanais (Don), im Aſalande, zu Hauſe war. Ihre Hauptſtadt hieß Asgard (Asgot, Asshoff), und des Landes Oberhaupt Odin. Unter Odins Anführung verließ nun eine Schaar dieſer Aſen ihr Mutterland, und kam nach vielen Kreuz- und Querzügen in den Norden, wo ſie wegen ihrer Kenntniſſe und Kunſtfertigkeiten von den rohern Bewohnern des Landes für höhere Weſen gehalten, und die Vornehmſten unter ihnen wie Götter verehrt wurden. Dem Mythus der Edda zufolge erſchufen die Aſen Himmel und Erde, beſtimmten den Gang der Sonne und des Mondes, und führten

der nordiſche Bure (ſ. d. Art.) ward aus Salzſteinen herausgeleckt, und Aſchan iſt nichts anderes als der Eſchenmann Aſk (ſ. d. Art.), mit dem die Sachſen aus den Bäumen hervorſproßten, da bekanntlich Aſk und Embla (Eſche und Erle) das erſte Menſchenpaar im Nordland geweſen. Den Namen Sachſen erklären einige durch Steine (saxa), und geben als Grund an, weil die Sachſen hart wie Kieſel in der Schlacht geweſen. Die Erklärungsart ſelbſt iſt ſchwerlich richtig, ſicher falſch aber iſt der angeführte Grund. Will man ja die Hindeutung auf saxa gelten laſſen, ſo wird man ſie am füglichſten mit der Beziehung auf die Geburt aus Salzſteinen verbinden.

Asciburg, eine Stadt, die, nach Tacitus, Ulyſſes am Niederrhein erbaut haben ſoll, von deren Lage ſich aber jetzt nichts mehr ausmitteln läßt. Der Name bedeutet ſo viel als Eſchenburg; weßhalb Mone hier einen Zuſammenhang mit der Skandinaviſchen Eſche Ygdraſil annimmt, und Asciburg mit Asgard (ſ. d. Art.), den Ulyſſes aber mit Odin für gleichbedeutend hält.

Aſen: Die Skandinaviſche (Nordiſche) Mythologie begründet ein altes und neues Göttergeſchlecht; jenes Vanen, dieſes Aſen genannt. Die Götter des ältern Stammes führten jedoch wahrſcheinlich dieſelben eigenen Namen, die wir bei den ſpäter eingewanderten Aſen finden, da dieſe letztern bei ihrer Ankunft im Norden die Namen jener älteſten Landesgottheiten auf ſich übertrugen; woraus dann jene Verſchmelzung der Mythen entſtand, die uns ſo Verſchiedenartiges, ja oft ſich Widerſprechendes von einer und derſelben Gottheit erzählen. So wie in der Fabellehre der Griechen und Römer Saturnus als das Oberhaupt der ältern, und Zeus oder Jupiter als jenes der neuern Götterordnung erſcheint: eben ſo ſcheint in der Skandinaviſchen Mythologie Odin den Uebergang von dem ältern zu dem neuern Götterthume zu vermitteln. Denn, wie aus dem Geſagten erhellet, muß man nothwendig einen ältern und einen jüngern Odin unterſcheiden; der

erstere wurde in den frühesten Zeiten Nordischen Heidenthums höchst wahrscheinlich als Symbol der Sonne allgemein verehrt, der letztere hingegen ist das Oberhaupt des Asenrathes, d. i. der Glieder des neuern Nordischen Mythus (s. Art. Odin). Asen (Asiaten) war also der Name des spätern Göttergeschlechtes, das mit dem jüngern Odin in den Skandinavischen Länderbereich einwanderte, und größtentheils von ihm selbst abstammte. Nordische Chroniken erzählen nemlich, daß in den ersten Jahrhunderten unserer Zeitrechnung, oder vielleicht noch früher, Sigge, eines Asiatischen Volkes (der Asen) Führer, vom Caspischen See und dem Kaukasus her, vermuthlich von den Römern gedrängt, nach dem Norden von Europa vordrang. Nordwestlich vom schwarzen Meere nahm er seinen Zug durch Rußland, das er, der Tradition nach, einem seiner Söhne unterwarf, so wie auch später Sachsen und Franken Söhne von ihm zu Beherrschern erhielten. Durch Cimbrien drang er nach Dänemark vor, das seinen fünften Sohn Skiöld als Gewalthern anerkannte, und zog dann nach Schweden, wo Gylfe regierte, der dem kühnen Fremdlinge weichen, und selbst seiner Wunderlehre huldigen mußte. Dort schwang er sich bald zur unumschränkten Herrschaft empor, baute im Mittelpunkte seines ungeheuern Reiches die Residenz Sigtuna, gab neue Gesetze, und führte auch einen neuen Cultus ein. Er selbst nahm nun den Namen Odin an, und gründete die Priesterschaft der zwölf Drottars, die sowohl die Rechtspflege als auch den religiösen Geheimdienst besorgten, und als heilige Seher über die Zukunft Aufschluß ertheilten. Nach Snorro waren die Asen eine Völkerschaft, die in Asien am Flusse Tanais (Don), im Asalande, zu Hause war. Ihre Hauptstadt hieß Asgard (Asgor, Ashoff), und des Landes Oberhaupt Odin. Unter Odins Anführung verließ nun eine Schaar dieser Asen ihr Mutterland, und kam nach vielen Kreuz- und Querzügen in den Norden, wo sie wegen ihrer Kenntnisse und Kunstfertigkeiten von den rohern Bewohnern des Landes für höhere Wesen gehalten, und die Vornehmsten unter ihnen wie Götter verehrt wurden. Dem Mythus der Edda zufolge erschufen die Asen Himmel und Erde, bestimmten den Gang der Sonne und des Mondes, und führten

Allvater. S. Alfadur.

Alp heißt in der Geisterlehre der meisten Teutschen Völker ein häßlicher Unhold aus dem Geschlechte der Schwarzelfen (s. d. Art.), der sich Nachts in Gestalt einer Katze, oder eines andern Thieres, ja oft nur als ein lebloser geringfügiger Gegenstand, z. B. als Strohhalm, Nähnadel u. s. w., auf schlafende Menschen legt, und sie durch sein Drücken am Athemholen hindert, so daß die Gequälten unter einer ungeheuren Last zu ersticken glauben. Wahre Ursache dieses krampfhaften Zustandes ist Vollblütigkeit, Schlafen auf dem Rücken, Ueberladung des Magens, und überhaupt alles, was den Blutumlauf stört. An verschiedenen Orten heißt der Alp auch Schröttlein, Mahr, Wichtel, Drud u. s. w. Die Benennung Alp stammt nach Adelung von dem Teutschen Worte Alp (Berg), von welchem auch die Elfen, eigentlich Alfen, ihren Namen erhielten, weil nach der Meinung des Volkes derlei Geister und Kobolde gewöhnlich in Bergen und Hügeln wohnen. Vergl. Drud.

Alphart. S. Heldenbuch.

Altäre. Die Altäre der alten Teutschen waren eigentlich eine Art Opferherd, der sowohl zum Anzünden des Opferfeuers, als auch zu andern bei dem Opfer nöthigen Verrichtungen diente. Sie wurden in geheiligten Hainen, auf Anhöhen und Hügeln erbaut, und bestanden gewöhnlich aus einem platten, breiten Steine, der auf anderen lag, und so einen Tisch vorstellte. Unter dem Altare war eine Höhlung, worein das überflüßige Opferblut gegossen wurde. Rund umher ging eine Einfassung von gelegten Steinen, und in der Nähe befand sich ein Brunnen, Blotkelda oder Blotabrunnen genannt, um bei dem Waschen der Blutopfer gleich Wasser zu haben. Später, da man anfing eigentliche Tempel zu bauen, wurden auch die Altäre weit schöner und kostspieliger aus Stein oder Erz, und mit mannigfaltigen Verzierungen errichtet. Sie standen gegen Morgen vor der Bildsäule des Gottes, dem der Tempel geweiht war.

Amsvartner heißt in der Skandinaviſchen Mythologie jener See, in welchem ſich die Inſel Lyngve befindet, wo der Wolf Fenris mit dem Bande Gleipner gebunden bis zum Untergange der Welt liegen muß.

Amulet (von dem Lateiniſchen Amoliri, wegthun, abwenden) iſt ein Band, Ring, Stein, oder ein anderer Körper, worauf gewiſſe Figuren oder Charaktere gezeichnet ſind, und den man am Halſe, Finger oder ſonſt wo bei ſich trägt, um ſich damit gegen Krankheiten und Bezauberungen zu ſchützen. Dieſer in Teutſchen und Slaviſchen Ländern noch vor wenigen Jahrzehenden geltende Aberglaube reicht bis in die erſten Zeiten des Heidenthums hinauf, und noch heute haben viele außereuropäiſche Völker, als die Araber, Chineſen u. a. m. großes Vertrauen darauf. Vergl. Talisman.

Anar, auch Onar (Bildungstrieb, Formkraft), nach der Skandinaviſchen Mythologie der zweite von den drei Gatten der Rieſentochter Nat (Nacht), mit welchem ſie die Göttin Jörd (Erde) gezeugt hat.

Andhrimner, nach der Skandinaviſchen Mythologie der Koch in Valhalla (ſ. d. Art.), der in dem Keſſel Eldhrimner den wunderbaren Eber Sährimner kocht, welcher jeden Abend, nachdem er gekocht und aufgezehrt worden, wieder lebendig wird, um den andern Tag von neuem geſchlachtet, gekocht und genoſſen zu werden.

Andvari. S. Nibelungenlied.

Angeia, eine von den neun Rieſenjungfrauen (ſ. d. Art.), die nach der Skandinaviſchen Mythologie den Gott Heimdal am Rande der Erde gebaren.

Angerbode (Angſtbringerin), im Skandinaviſchen Glauben eine Rieſin, mit welcher der tückiſche Loke den Wolf Fenris

(Finsterniß), die Weltschlange Jormungandur (Erdgürtel), und die Todesgöttin Hela (Hölle, Tod) gezeugt hat.

Antrimpos, der Meeresgott bei den Preußen und Wenden. Er gehört zu den zwölf Göttern der dritten Ordnung, die man für die Monatsgötter der Preußen hält; ihre Namen sind: Occopirn, Schwayxtix, Ausschweyt, Antrimpos, Potrimpos, Perdoyt, Pergubrios, Pelvit, Perkunos, Pekullos, Pokollos, Puschkayt.

Apfel. Der Apfel ist im Teutschen Glauben ein Bild der nährenden Liebe, die symbolische Mutterbrust, an welcher Götter und Menschen saugen. Nothwendig mußten daher nach der Skandinavischen Mythologie die Asen altern und schwach werden, als ihnen mit der Göttin Iduna zugleich die Aepfel der Unsterblichkeit geraubt wurden. Ueberhaupt sind die Aepfel in religiöser Hinsicht von großer, wenn auch oft übler Bedeutung; man erinnere sich nur an die verderblichen Aepfel der Proserpina, der Eris, der Eva.

Apidome, ein Polnischer Gott, der dem Wechsel der Wohnungen vorstand.

Arfadur, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Arkona, die große Götterstadt und der alte Religionssitz der Wenden auf der Insel Rügen. Swantewit (s. d. Art.) war dort der Hauptgott, und sein Tempel lag auf einer hohen steilen Landzunge im nördlichen Theile des Eilandes. In Arkona hatte sich ein bedeutender Kirchenschatz von edlem Metall, seidenen und anderen Stoffen angehäuft. Denn das Gesetz forderte den dritten Theil der Kriegsbeute für den Landesgott, und überdies mußte jährlich von jedem Kopfe ein Stück Geld zur Landeskirche gegeben werden. Hiezu kamen noch die mancherlei Geschenke auswärtiger Kaufleute und Könige, und die Satzungen, die sie überwundenen Völ-

kern auferlegten. Auch gehörten zu dem Tempel dreihundert Reiter als die heilige Schaar des Gottes, deren ganzer Erwerb und Beute vom Hohenprieſter aufbewahrt wurde. Dadurch wird es begreiflich, wie Waldemar I. von dieſem Tempelſchatze zwölf chriſtliche Kirchen auf Rügen erbauen konnte.

Arvakur (Frühwach) heißt in der Skandinaviſchen Mythologie das eine von den zwei Pferden, die den Sonnenwagen ziehen; der Name des andern iſt Allſvidur (Allverſengend). S. Allſvidur.

Arvodur (Oberhüter), ein Beiname des Skandinaviſchen Hauptgottes Odin.

Aſaheim, nach der hiſtoriſchen Anſicht der Skandinaviſchen Mythologie das ferne Land in Aſien am Fluße Tanais oder Don, woher die Aſen ſtammten, und aus welchem ſie unter Odins Anführung nach dem Europäiſchen Norden auswanderten. Die Hauptſtadt des Landes war Asgard, d. i. Stadt der Aſen. Wahrſcheinlich iſt Aſaheim einerlei mit Gudheim, jenem Staate, den nach einigen Chronikſchreibern Odin von ſeinem Vater Frialaf, Friedleif oder Fredulf ererbte, und deſſen Einwohner zwar den Namen Aſen führten, urſprünglich aber Gothen oder Alanen waren.

Aſamal (Aſen- oder Götterſprache) hieß die dichteriſche Sprech- und Schreibart oder der Styl der Skalden, d. i. der Skandinaviſchen Dichter. S. Art. Skalden.

Aſchan, der erſte König der Altſachſen, mit dem ſie ihrer Stammſage gemäß aus den Harzfelſen im grünen Walde bei einem Springbrunnen herausgewachſen ſind; woher die Redensart kommen ſoll, daß in Sachſen die Mädchen auf den Bäumen wachſen. Wir finden hierin abermal den mythiſchen Urſprung aller Teutſchen aus der Erde. Tuiſto (ſ. d. Art.) war ein Sprößling der Erde,

der nordiſche Bure (ſ. d. Art.) ward aus Salzſteinen herausgeleckt, und Aſchan iſt nichts anderes als der Eſchenmann Aſk (ſ. d. Art.), mit dem die Sachſen aus den Bäumen hervorſproßten, da bekanntlich Aſk und Embla (Eſche und Erle) das erſte Menſchenpaar im Nordland geweſen. Den Namen Sachſen erklären einige durch Steine (saxa), und geben als Grund an, weil die Sachſen hart wie Kieſel in der Schlacht geweſen. Die Erklärungsart ſelbſt iſt ſchwerlich richtig, ſicher falſch aber iſt der angeführte Grund. Will man ja die Hindeutung auf saxa gelten laſſen, ſo wird man ſie am füglichſten mit der Beziehung auf die Geburt aus Salzſteinen verbinden.

Asciburg, eine Stadt, die, nach Tacitus, Ulyſſes am Niederrhein erbaut haben ſoll, von deren Lage ſich aber jetzt nichts mehr ausmitteln läßt. Der Name bedeutet ſo viel als Eſchenburg; weßhalb Mone hier einen Zuſammenhang mit der Skandinaviſchen Eſche Ygdraſil annimmt, und Asciburg mit Asgard (ſ. d. Art.), den Ulyſſes aber mit Odin für gleichbedeutend hält.

Aſen. Die Skandinaviſche (Nordiſche) Mythologie begründet ein altes und neues Göttergeſchlecht; jenes Vanen, dieſes Aſen genannt. Die Götter des ältern Stammes führten jedoch wahrſcheinlich dieſelben eigenen Namen, die wir bei den ſpäter eingewanderten Aſen finden, da dieſe letztern bei ihrer Ankunft im Norden die Namen jener älteſten Landesgottheiten auf ſich übertrugen; woraus dann jene Verſchmelzung der Mythen entſtand, die uns ſo Verſchiedenartiges, ja oft ſich Widerſprechendes von einer und derſelben Gottheit erzählen. So wie in der Fabellehre der Griechen und Römer Saturnus als das Oberhaupt der ältern, und Zeus oder Jupiter als jenes der neuern Götterordnung erſcheint: eben ſo ſcheint in der Skandinaviſchen Mythologie Odin den Uebergang von dem ältern zu dem neuern Götterthume zu vermitteln. Denn, wie aus dem Geſagten erhellet, muß man nothwendig einen ältern und einen jüngern Odin unterſcheiden; der

erſtere wurde in den früheſten Zeiten Nordiſchen Heidenthums höchſt wahrſcheinlich als Symbol der Sonne allgemein verehrt, der letztere hingegen iſt das Oberhaupt des Aſenrathes, d. i. der Glieder des neuern Nordiſchen Mythus (ſ. Art. Odin). Aſen (Aſiaten) war alſo der Name des ſpätern Göttergeſchlechtes, das mit dem jüngern Odin in den Skandinaviſchen Länderbereich einwanderte, und gröſtentheils von ihm ſelbſt abſtammte. Nordiſche Chroniken erzählen nemlich, daß in den erſten Jahrhunderten unſerer Zeitrechnung, oder vielleicht noch früher, Sigge, eines Aſiatiſchen Volkes (der Aſen) Führer, vom Caſpiſchen See und dem Kaukaſus her, vermuthlich von den Römern gedrängt, nach dem Norden von Europa vordrang. Nordweſtlich vom ſchwarzen Meere nahm er ſeinen Zug durch Rußland, das er, der Tradition nach, einem ſeiner Söhne unterwarf, ſo wie auch ſpäter Sachſen und Franken Söhne von ihm zu Beherrſchern erhielten. Durch Cimbrien drang er nach Dänemark vor, das ſeinen fünften Sohn Skiöld als Gewalthern anerkannte, und zog dann nach Schweden, wo Gylfe regierte, der dem kühnen Fremdlinge weichen, und ſelbſt ſeiner Wunderlehre huldigen mußte. Dort ſchwang er ſich bald zur unumſchränkten Herrſchaft empor, baute im Mittelpunkte ſeines ungeheuern Reiches die Reſidenz Sigtuna, gab neue Geſetze, und führte auch einen neuen Cultus ein. Er ſelbſt nahm nun den Namen Odin an, und gründete die Prieſterſchaft der zwölf Drottars, die ſowohl die Rechtspflege als auch den religiöſen Geheimdienſt beſorgten, und als heilige Seher über die Zukunft Aufſchluß ertheilten. Nach Snorro waren die Aſen eine Völkerſchaft, die in Aſien am Fluſſe Tanais (Don), im Aſalande, zu Hauſe war. Ihre Hauptſtadt hieß Asgard (Asgor, Ashoff), und des Landes Oberhaupt Odin. Unter Odins Anführung verließ nun eine Schaar dieſer Aſen ihr Mutterland, und kam nach vielen Kreuz- und Querzügen in den Norden, wo ſie wegen ihrer Kenntniſſe und Kunſtfertigkeiten von den rohern Bewohnern des Landes für höhere Weſen gehalten, und die Vornehmſten unter ihnen wie Götter verehrt wurden. Dem Mythus der Edda zufolge erſchufen die Aſen Himmel und Erde, beſtimmten den Gang der Sonne und des Mondes, und führten

die Abwechslung von Tag und Nacht ein. Sie bildeten auch die ersten Menschen Ask und Embla, und bauten sich im Mittelpunkte der Welt die Burg oder Stadt Asgard. Nach Vollendung des Baues setzte Odin zwölf Verwalter (die zwölf Diar oder Mächtigen d. i. Asen) ein, die über die Schicksale der Menschen entscheiden, und die nöthigsten Einrichtungen in der Stadt bestimmen sollten. Diese führten nun zuerst die herrlichen Gebäude Valaskjalf und Vingolf auf, legten dann eine Schmiede an, machten sich Hammer, Zange und Ambos, und mit Hülfe dieser alle andere Werkzeuge. Seitdem verarbeiteten sie Metalle, Steine und Holz; besonders aber viel Gold. Alles Hausgeräthe und Pferdgeschirr hatten sie von Gold. Daher hieß diese glückliche Zeit das Goldalter; dauerte aber nur bis zur Ankunft einiger Riesenfrauen aus Jotunheim, nach deren Erscheinen es bald schlimmer wurde. Mone, der die geschichtliche Ansicht der Nordischen Religion verwirft, und sowohl die Vanen als Asen für blos idealische Wesen hält, erklärt die letztern für Monatsgötter, und ihre besondern Wohnungen für Sternbilder. — Ohne Odin, als Oberhaupt des Asenrathes, gibt es zwölf Asen, als: Thor, der Stärkste aller Götter und Menschen; Balder, der Beste, von glänzender Gestalt; Niord, der den Gang des Windes regiert; Freyr, der Gütigste unter den Asen, der Regen und Sonnenschein gibt; Tyr, Gott der Kühnheit und Unerschrockenheit; Braga, Gott der Dichtkunst und Beredsamkeit; Heimdal, der Wächter des Himmels; Hoder, der Blinde; Vidar, der Verschwiegene; Ali oder Vali, der geschickte Bogenschütze; Uller, ein tapferer Krieger; Forsete, der allen Streit schlichtet. Endlich wird durch eine Art negativer Ausnahme zu den Asen noch Loke gezählt, den die Edda den Verläumder und Afterredner der Asen, den Stifter alles Betrugs, und eine Schande für Götter und Menschen nennt. Die Asinnen oder weibliche Gottheiten heißen: Frigga, Gemahlin des Götterkönigs Odin; Freya, Göttin der Liebe; Iduna, Göttin der Unsterblichkeit; Gerda, Freyrs Gemahlin; Jord (Erde), Thors Mutter, mit Frigga einerlei, und bloße Allegorie für Erde; Rinda Valis Mutter; Laga, Odins Gesellschafterin; Eira, Göt-

tin der Heilkunde; Gefiona, Göttin der Jungfrauen; Fulla, Vertraute und Dienerin der Frigga; Siöfna oder Siöna, Göttin der Zärtlichkeit; Lofn oder Löbna, Göttin der ehelichen Liebe; Var, Göttin der Treue und Wahrheit, der Gelübde und Schwüre zwischen Ehegatten; Vör, Göttin der Untersuchung und Herzensprüfung, ihr kann kein Geheimniß verborgen bleiben *); Syn, Göttin der Gerechtigkeit; Hlyn, Freundin der Frigga und Beschützerin der Menschen; Snotra, Göttin der Klugheit und Sittsamkeit; Gna, die Botschafterin der Götterkönigin Frigga; Sol, die Sonne; Bil oder Beyla, Freyas Dienerin. Noch gehören hieher die Nornen, Göttinnen der Zeit und des Schicksals, und die Walkyren, Göttinnen der Schlacht, welche die gefallenen Helden nach Valhalla führen, und ihnen dort den Göttertrank reichen. Wie mächtig aber auch alle diese Asen und Asinnen sind, wie unumschränkt sie über Himmel und Erde gebiethen: so können sie dennoch dem Schicksale ihrer Vernichtung am Weltende (s. Art. Ragnarokur) nicht entgehen; nur Alfadur, das einzig höchste, weder an Zeit noch Raum gebundene Wesen, herrscht immerdar und ewig. — Jetzt noch etwas über Ursprung und Bedeutung des Wortes As, Asen. Nach dem bereits Angeführten leitet man Asen am natürlichsten von Asiaten ab, wo es dann die mit dem jüngern Odin aus Asien nach dem Norden eingewanderten Götter des neuern Skaldenhimmels nach ihrer Völkerabkunft bezeichnet. Nach Andern stammt Asen von As oder Es, einem altteutschen Worte, welches das Oberste, Höchste, bedeutet, und sich in dieser Bedeutung noch im Französischen Kartenspiele erhalten hat. Hesychius endlich schreibt, daß Asai bei den Tyrrhenern Dii (Götter) bedeute, und dem Suetonius zufolge wurde der Name Aesar bei den Hetruskern in demselben Sinne gebraucht; mithin ist die Benennung Asen für die Nordischen Götter immer passend, auch wenn diese nicht schon nach ihrer Heimath Asen d. i. Asiaten gewesen wären.

*) Einige halten Var und Vör für eine und dieselbe Göttin.

Aſenpferde. Die Pferde, deren ſich nach der Skandinaviſchen Mythologie die Aſen bedienten, waren folgende zwölf: Sleipner, das Pferd Odins, es hatte acht Füſſe, und war unter allen das beſte; Gladr (Munter), Gyller (Goldig), Glenr, Skejdbrimer, Silfrintop (Silberzopf), Siner, Gjel, Falhofner, Guldtoppr (Goldzopf), Letfote; endlich das Pferd Balders, das mit ihm verbrannt wurde, und deſſen Name nirgends vorkommt. Von dieſen Pferden weiß man blos, daß Sleipner dem Odin, und Guldtoppr dem Heimdal gehörte; wie die übrigen unter die Aſen vertheilt waren, iſt unbekannt.

Asgard (As-Stadt, As-Burg), nach den Chronikern die Hauptſtadt des Landes Aſaheim, woher die in den Norden eingewanderten, und ſpäter vergötterten Aſen (ſ. d. Art.) ſtammten; der Edda zufolge aber eine Stadt, die ſich die Götter mitten in der Welt zu ihrem Aufenthalt erbauten. Sie iſt ungemein groß und prächtig. Ein Glanzmeer ſtrömt von ihren goldenen und ſilbernen Palläſten, und ewig grünende Bäume, hier und da gepflanzt, erquicken das trunkene Auge. Selbſt der Hauptplatz in der Mitte der Stadt iſt mit Taxusbäumen beſetzt, und führt den Namen Idavöllur (Taxusplatz); mit Fug heißt daher die Stadt auch: die grünende Heimath der Götter. Zu ihren vorzüglichſten Merkwürdigkeiten gehören: 1. Gladsheim (Wonneſitz), eine herrliche Gegend der Stadt, wo ſich ein Prachtgebäude mit Sitzen für die zwölf Aſen und einem Ehrenſitze für Odin befindet. Dort ſteht auch der Pallaſt Valhalla (ſ. d. Art.). 2. Vingolf (freundlicher Platz), eine ſehr ſchöne Wohnung, zum Aufenthalt der Göttinnen beſtimmt. 3. Valaskjalf, ein großer Pallaſt für Odin, mit reinem Silber gedeckt. Im Saale hat er den Ehrenſitz Hlidskjalf für ſich und ſeine Gemahlin Frigga, von deſſen Höhe er über die ganze Welt ſieht, und jedes Menſchen Thun und Treiben erſchaut.

Aſinien oder Aſinnen ſind in der Skandinaviſchen Mythologie die Frauen im Gefolge der Aſen, oder die weiblichen Gottheiten. S. Aſen.

Ask oder Askur (Esche) hieß nach der Skandinavischen Mythologie der erste Mensch, welchen Börs Söhne, Odin, Vile und Ve, aus einem Stückchen Holz erschufen. Mit ihm zugleich bildeten sie auch das erste Weib, Embla (Erle).

Aspelenie, eine von den Polnischen weiblichen Hausgottheiten, die sich in den Winkeln des Hauses aufhielt.

Aestar oder Aster. S. Ostar.

Aestjen, eine Teutsche Völkerschaft, die nach Tacitus (German. 45) eine Mutter der Götter verehrten, und das Bild eines Ebers als Amulet bei sich trugen, wodurch sie sich gegen Waffen und Gewalt geschützt glaubten.

Atla, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Riesenjungfrauen, die mit Odin am Rande der Welt den Gott Heimdal erzeugten. S. Riesenjungfrauen, Angeia.

Atlaibos, ein Polnischer Hausgott, von dem blos der Name bekannt ist.

Atridr, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Audros, der Gott des Meeres und der Flüsse bei den Polen und Schlesiern.

Audumbla, nach der Skandinavischen Mythologie die Kuh, welche entstand, als das Eis in Ginungagap durch die aus Muspelheim sich verbreitende Hitze schmolz. Vier Milchströme ergossen sich aus ihrem Euter, von welchen sich der ebenfalls aus dem geschmolzenen Eis entstandene Riese Ymer, der Stammvater aller Eisriesen, nährte. Die Kuh selbst aber erhielt ihre Nahrung dadurch, daß sie die mit Reif überzogenen Salzsteine leckte. Nachdem sie eines Tages an einem solchen Steine geleckt hatte, kamen

Abends aus demſelben Männerhaare hervor, den andern Tag erſchien der Kopf, den dritten aber der ganze Mann, der Bure hieß. Dieſer zeugte Bör, den Vater der Hauptgötter Odin, Vile und Ve.

Audur (Stoff, Vorrath), nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Sohn der Nat oder Nott (Nacht) und des Nagelfari (Luft, Aether).

Auerbode, in der Nordiſchen Mythologie eine Rieſin, Gattin des Rieſen Gymer und Mutter der ſchönen Gerda, mit der ſich Freyr vermählte.

Auergelmer (Uralt), nach der Skandinaviſchen Götterlehre der Großvater Bergelmers (Bergalt), welch letzterer allein mit ſeiner Familie auf einem Bote entkam, als Börs Söhne das ganze Geſchlecht der Hrymthuſſen (Eisrieſen) in dem Blute des von ihnen getödteten Ymer ertränkten. Bergelmers Vater war Thrudgelmer (Starrkalt).

Aukathor. S. Thor.

Aul, der Trank der Skandinaviſchen Götter; der beſte, ſüßeſte Meth, den die Helden in Valhalla mit den Himmliſchen trinken. Aus dem Euter einer Ziege, die in Valhalla von den Zweigen des Baumes Lerad frißt, fließt dieſes Getränk ſo reichlich, daß alle Einheriar (Helden) vollauf zu trinken haben.

Aundlang, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein zweiter Himmel, der oberhalb des gewöhnlichen Aufenthaltes der Aſen gelegen iſt. Der noch höhere dritte Himmel heißt Vidblainn, wo die Lichtelfen wohnen, und wo ſich der herrliche, ewige Pallaſt Gimle (der eigentliche Himmel, oder Beſtimmungsort der Seligen nach dem Weltende) befindet.

Aurinia, vielleicht beſſer Alrinia. Tacitus (de mor. Germ. 8) erwähnt einer Wahrſagerin dieſes Namens, welche bei den Teutſchen in beſonderem Anſehen ſtand. Einige glauben, es ſey dies nicht der Name einer Perſon, ſondern der Name aller Wahrſagerinnen geweſen; Tacitus hätte als Ausländer geirrt, und die allgemeine Benennung zu einer eigenen gemacht. Möglich aber auch, daß eine vorzügliche Magierin ſo geheißen, und man dann andere Wahrſagerinnen nach ihr benannt habe. Ueberhaupt ſcheint Aurinia oder Alrinia mit Allrune oder Alraune verwandten Urſprungs, wo nicht gar daſſelbe zu ſeyn. Vergl. Allrunen.

Ausca, die Göttin der Morgen- und Abendröthe bei den Polen und Schleſiern. Sie befindet ſich mit den Göttinnen Bezlea und Breksta (Dämmerung und Finſterniß) im Gefolge Peruns. S. Perun.

Auſchent oder Ausſchweyt, bei den Preußiſchen Wenden ein Gott, der über Geſundheit und Krankheit der Menſchen entſchied. S. Antrimpos.

Austheia, eine Göttin der Polen und Schleſier, von der man den Bienen Heil und Glück beim Schwärmen erflehte.

Auſtre (Oſt, Oſtwind; ein perſonificirter phyſiſcher Begriff), nach der Skandinaviſchen Mythologie einer von den vier Zwergen, welche die Götter bei Erſchaffung der Welt zur Unterſtützung des Himmels an deſſen vier Ecken ſetzten, und die durch ihr wechſelſeitiges Blaſen den Wind in verſchiedenen Richtungen hervorbringen, ſo wie es ihnen ihr Vorſteher, der Zwerg Vindalf, der beſtändig am Himmel herumreitet, befiehlt. Die Namen der drei übrigen Zwerge ſind: Veſtre (Weſt), Südre (Süd), Nordre (Nord).

Aurtheias Viſſagiſt (der allmächtige Gott), ſoll in dem früheſten Heidenthume die höchſte Gottheit der Polen und Schleſier geweſen ſeyn.

Abends aus demſelben Männerhaare hervor, den andern Tag erſchien der Kopf, den dritten aber der ganze Mann, der Bure hieß. Dieſer zeugte Bör, den Vater der Hauptgötter Odin, Vile und Ve.

Audur (Stoff, Vorrath), nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Sohn der Nat oder Nott (Nacht) und des Nagelfari (Luft, Aether).

Auerbode, in der Nordiſchen Mythologie eine Rieſin, Gattin des Rieſen Gymer und Mutter der ſchönen Gerda, mit der ſich Freyr vermählte.

Auergelmer (Uralt), nach der Skandinaviſchen Götterlehre der Großvater Bergelmers (Bergalt), welch letzterer allein mit ſeiner Familie auf einem Bote entkam, als Börs Söhne das ganze Geſchlecht der Hrymthuſſen (Eisrieſen) in dem Blute des von ihnen getödteten Ymer ertränkten. Bergelmers Vater war Thrudgelmer (Starrkalt).

Aukathor. S. Thor.

Aul, der Trank der Skandinaviſchen Götter; der beſte, ſüßeſte Meth, den die Helden in Walhalla mit den Himmliſchen trinken. Aus dem Euter einer Ziege, die in Walhalla von den Zweigen des Baumes Lerad frißt, fließt dieſes Getränk ſo reichlich, daß alle Einheriar (Helden) vollauf zu trinken haben.

Aundlang, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein zweiter Himmel, der oberhalb des gewöhnlichen Aufenthaltes der Aſen gelegen iſt. Der noch höhere dritte Himmel heißt Vidblainn, wo die Lichtelfen wohnen, und wo ſich der herrliche, ewige Pallaſt Gimle (der eigentliche Himmel, oder Beſtimmungsort der Seligen nach dem Weltende) befindet.

Aurinia, vielleicht beſſer Alrinia. Tacitus (de mor. Germ. 8) erwähnt einer Wahrſagerin dieſes Namens, welche bei den Teutſchen in beſonderem Anſehen ſtand. Einige glauben, es ſey dies nicht der Name einer Perſon, ſondern der Name aller Wahrſagerinnen geweſen; Tacitus hätte als Ausländer geirrt, und die allgemeine Benennung zu einer eigenen gemacht. Möglich aber auch, daß eine vorzügliche Magierin ſo geheißen, und man dann andere Wahrſagerinnen nach ihr benannt habe. Ueberhaupt ſcheint Aurinia oder Alrinia mit Allrune oder Alraune verwandten Urſprungs, wo nicht gar daſſelbe zu ſeyn. Vergl. Allrunen.

Ausca, die Göttin der Morgen- und Abendröthe bei den Polen und Schleſiern. Sie befindet ſich mit den Göttinnen Bezlea und Breksta (Dämmerung und Finſterniß) im Gefolge Peruns. S. Perun.

Auſchent oder Ausſchweyt, bei den Preußiſchen Wenden ein Gott, der über Geſundheit und Krankheit der Menſchen entſchied. S. Antrimpos.

Austheia, eine Göttin der Polen und Schleſier, von der man den Bienen Heil und Glück beim Schwärmen erflehte.

Auſtre (Oſt, Oſtwind; ein perſonificirter phyſiſcher Begriff), nach der Skandinaviſchen Mythologie einer von den vier Zwergen, welche die Götter bei Erſchaffung der Welt zur Unterſtützung des Himmels an deſſen vier Ecken ſetzten, und die durch ihr wechſelſeitiges Blaſen den Wind in verſchiedenen Richtungen hervorbringen, ſo wie es ihnen ihr Vorſteher, der Zwerg Vindalf, der beſtändig am Himmel herumreitet, befiehlt. Die Namen der drei übrigen Zwerge ſind: Veſtre (Weſt), Südre (Süd), Nordre (Nord).

Aurtheias Viſſagiſt (der allmächtige Gott), ſoll in dem früheſten Heidenthume die höchſte Gottheit der Polen und Schleſier geweſen ſeyn.

der nordiſche Bure (ſ. d. Art.) ward aus Salzſteinen herausgeleckt, und Aſchan iſt nichts anderes als der Eſchenmann Aſk (ſ. d. Art.), mit dem die Sachſen aus den Bäumen hervorſproßten, da bekanntlich Aſk und Embla (Eſche und Erle) das erſte Menſchenpaar im Nordland geweſen. Den Namen Sachſen erklären einige durch Steine (saxa), und geben als Grund an, weil die Sachſen hart wie Kieſel in der Schlacht geweſen. Die Erklärungsart ſelbſt iſt ſchwerlich richtig, ſicher falſch aber iſt der angeführte Grund. Will man ja die Hindeutung auf saxa gelten laſſen, ſo wird man ſie am füglichſten mit der Beziehung auf die Geburt aus Salzſteinen verbinden.

Asciburg, eine Stadt, die, nach Tacitus, Ulyſſes am Niederrhein erbaut haben ſoll, von deren Lage ſich aber jetzt nichts mehr ausmitteln läßt. Der Name bedeutet ſo viel als Eſchenburg; weßhalb Mone hier einen Zuſammenhang mit der Skandinaviſchen Eſche Ygdraſil annimmt, und Asciburg mit Asgard (ſ. d. Art.), den Ulyſſes aber mit Odin für gleichbedeutend hält.

Aſen: Die Skandinaviſche (Nordiſche) Mythologie begründet ein altes und neues Göttergeſchlecht; jenes Vanen, dieſes Aſen genannt. Die Götter des ältern Stammes führten jedoch wahrſcheinlich dieſelben eigenen Namen, die wir bei den ſpäter eingewanderten Aſen finden, da dieſe letztern bei ihrer Ankunft im Norden die Namen jener älteſten Landesgottheiten auf ſich übertrugen; woraus dann jene Verſchmelzung der Mythen entſtand, die uns ſo Verſchiedenartiges, ja oft ſich Widerſprechendes von einer und derſelben Gottheit erzählen. So wie in der Fabellehre der Griechen und Römer Saturnus als das Oberhaupt der ältern, und Zeus oder Jupiter als jenes der neuern Götterordnung erſcheint: eben ſo ſcheint in der Skandinaviſchen Mythologie Odin den Uebergang von dem ältern zu dem neuern Götterthume zu vermitteln. Denn, wie aus dem Geſagten erhellet, muß man nothwendig einen ältern und einen jüngern Odin unterſcheiden; der

erstere wurde in den frühesten Zeiten Nordischen Heidenthums höchst wahrscheinlich als Symbol der Sonne allgemein verehrt, der letztere hingegen ist das Oberhaupt des Asenrathes, d. i. der Glieder des neuern Nordischen Mythus (s. Art. Odin). Asen (Asiaten) war also der Name des spätern Göttergeschlechtes, das mit dem jüngern Odin in den Skandinavischen Länderbereich einwanderte, und größtentheils von ihm selbst abstammte. Nordische Chroniken erzählen nemlich, daß in den ersten Jahrhunderten unserer Zeitrechnung, oder vielleicht noch früher, Sigge, eines Asiatischen Volkes (der Asen) Führer, vom Caspischen See und dem Kaukasus her, vermuthlich von den Römern gedrängt, nach dem Norden von Europa vordrang. Nordwestlich vom schwarzen Meere nahm er seinen Zug durch Rußland, das er, der Tradition nach, einem seiner Söhne unterwarf, so wie auch später Sachsen und Franken Söhne von ihm zu Beherrschern erhielten. Durch Cimbrien drang er nach Dänemark vor, das seinen fünften Sohn Skiöld als Gewalthern anerkannte, und zog dann nach Schweden, wo Gylfe regierte, der dem kühnen Fremdlinge weichen, und selbst seiner Wunderlehre huldigen mußte. Dort schwang er sich bald zur unumschränkten Herrschaft empor, baute im Mittelpunkte seines ungeheuern Reiches die Residenz Sigtuna, gab neue Gesetze, und führte auch einen neuen Cultus ein. Er selbst nahm nun den Namen Odin an, und gründete die Priesterschaft der zwölf Drottars, die sowohl die Rechtspflege als auch den religiösen Geheimdienst besorgten, und als heilige Seher über die Zukunft Aufschluß ertheilten. Nach Snorro waren die Asen eine Völkerschaft, die in Asien am Flusse Tanais (Don), im Asalande, zu Hause war. Ihre Hauptstadt hieß Asgard (Asgor, Asshoff), und des Landes Oberhaupt Odin. Unter Odins Anführung verließ nun eine Schaar dieser Asen ihr Vaterland, und kam nach vielen Kreuz- und Querzügen in den Norden, wo sie wegen ihrer Kenntnisse und Kunstfertigkeiten von den ihrn Bewohnern des Landes für höhere Wesen gehalten, und die Vornehmsten unter ihnen wie Götter verehrt wurden. Dem Mythus der Edda zufolge erschufen die Asen Himmel und Erde, stimmten den Gang der Sonne und des Mondes, und führten

die Abwechslung von Tag und Nacht ein. Sie bildeten auch die ersten Menschen Ask und Embla, und bauten sich im Mittelpunkte der Welt die Burg oder Stadt Asgard. Nach Vollendung des Baues setzte Odin zwölf Verwalter (die zwölf Diar oder Mächtigen d. i. Asen) ein, die über die Schicksale der Menschen entscheiden, und die nöthigsten Einrichtungen in der Stadt bestimmen sollten. Diese führten nun zuerst die herrlichen Gebäude Valaskjalf und Vingolf auf, legten dann eine Schmiede an, machten sich Hammer, Zange und Ambos, und mit Hülfe dieser alle andere Werkzeuge. Seitdem verarbeiteten sie Metalle, Steine und Holz; besonders aber viel Gold. Alles Hausgeräthe und Pferdgeschirr hatten sie von Gold. Daher hieß diese glückliche Zeit das Goldalter; dauerte aber nur bis zur Ankunft einiger Riesenfrauen aus Jotunheim, nach deren Erscheinen es bald schlimmer wurde. Mone, der die geschichtliche Ansicht der Nordischen Religion verwirft, und sowohl die Vanen als Asen für blos idealische Wesen hält, erklärt die letztern für Monatsgötter, und ihre besondern Wohnungen für Sternbilder. — Ohne Odin, als Oberhaupt des Asenrathes, gibt es zwölf Asen, als: Thor, der Stärkste aller Götter und Menschen; Balder, der Beste, von glänzender Gestalt; Niord, der den Gang des Windes regiert; Freyr, der Gütigste unter den Asen, der Regen und Sonnenschein gibt; Tyr, Gott der Kühnheit und Unerschrockenheit; Braga, Gott der Dichtkunst und Beredsamkeit; Heimdal, der Wächter des Himmels; Hoder, der Blinde; Vidar, der Verschwiegene; Ali oder Vali, der geschickte Bogenschütze; Uller, ein tapferer Krieger; Forsete, der allen Streit schlichtet. Endlich wird durch eine Art negativer Ausnahme zu den Asen noch Loke gezählt, den die Edda den Verläumder und Afterredner der Asen, den Stifter alles Betrugs, und eine Schande für Götter und Menschen nennt. Die Asinnen oder weibliche Gottheiten heißen: Frigga, Gemahlin des Götterkönigs Odin; Freya, Göttin der Liebe; Iduna, Göttin der Unsterblichkeit; Gerda, Freyrs Gemahlin; Jord (Erde), Thors Mutter, mit Frigga einerlei, und bloße Allegorie für Erde; Rinda, Valis Mutter; Laga, Odins Gesellschafterin; Eira, Göt-

tin der Heilkunde; Gefiona, Göttin der Jungfrauen; Fulla, Vertraute und Dienerin der Frigga; Siöfna oder Siöna, Göttin der Zärtlichkeit; Lofn oder Löbna, Göttin der ehelichen Liebe; Var, Göttin der Treue und Wahrheit, der Gelübde und Schwüre zwischen Ehegatten; Vör, Göttin der Untersuchung und Herzensprüfung, ihr kann kein Geheimniß verborgen bleiben *); Syn, Göttin der Gerechtigkeit; Hlyn, Freundin der Frigga und Beschützerin der Menschen; Snotra, Göttin der Klugheit und Sittsamkeit; Gna, die Botschafterin der Götterkönigin Frigga; Sol, die Sonne; Bil oder Beyla, Freyas Dienerin. Noch gehören hieher die Nornen, Göttinnen der Zeit und des Schicksals, und die Valkyren, Göttinnen der Schlacht, welche die gefallenen Helden nach Valhalla führen, und ihnen dort den Göttertrank reichen. Wie mächtig aber auch alle diese Asen und Asinnen sind, wie unumschränkt sie über Himmel und Erde gebiethen: so können sie dennoch dem Schicksale ihrer Vernichtung am Weltende (s. Art. Ragnarokur) nicht entgehen; nur Alfadur, das einzig höchste, weder an Zeit noch Raum gebundene Wesen, herrscht immerdar und ewig. — Jetzt noch etwas über Ursprung und Bedeutung des Wortes As, Asen. Nach dem bereits Angeführten leitet man Asen am natürlichsten von Asiaten ab, wo es dann die mit dem jüngern Odin aus Asien nach dem Norden eingewanderten Götter des neuern Skaldenhimmels nach ihrer Völkerabkunft bezeichnet. Nach Andern stammt Asen von As oder Es, einem altteutschen Worte, welches das Oberste, Höchste, bedeutet, und sich in dieser Bedeutung noch im Französischen Kartenspiele erhalten hat. Hesychius endlich schreibt, daß Asai bei den Tyrrhenern Dii (Götter) bedeute, und dem Suetonius zufolge wurde der Name Aesar bei den Hetruskern in demselben Sinne gebraucht; nirhin ist die Benennung Asen für die Nordischen Götter immer passend, auch wenn diese nicht schon nach ihrer Heimath Asen i. Asiaten gewesen wären.

*) Einige halten Var und Vör für eine und dieselbe Göttin.

Aſenpferde. Die Pferde, deren ſich nach der Skandinaviſchen Mythologie die Aſen bedienten, waren folgende zwölf: Sleipner, das Pferd Odins, es hatte acht Füſſe, und war unter allen das beſte; Gladr (Munter), Gyller (Goldig), Glenr, Skejdbrimer, Silfrintop (Silberzopf), Siner, Gjel, Falhofner, Guldtoppr (Goldzopf), Letfote; endlich das Pferd Balders, das mit ihm verbrannt wurde, und deſſen Name nirgends vorkommt. Von dieſen Pferden weiß man blos, daß Sleipner dem Odin, und Guldtoppr dem Heimdal gehörte; wie die übrigen unter die Aſen vertheilt waren, iſt unbekannt.

Asgard (As-Stadt, As-Burg), nach den Chronikern die Hauptſtadt des Landes Aſaheim, woher die in den Norden eingewanderten, und ſpäter vergötterten Aſen (ſ. d. Art.) ſtammten; der Edda zufolge aber eine Stadt, die ſich die Götter mitten in der Welt zu ihrem Aufenthalt erbauten. Sie iſt ungemein groß und prächtig. Ein Glanzmeer ſtrömt von ihren goldenen und ſilbernen Palläſten, und ewig grünende Bäume, hier und da gepflanzt, erquicken das trunkene Auge. Selbſt der Hauptplatz in der Mitte der Stadt iſt mit Taxusbäumen beſetzt, und führt den Namen Idavöllur (Taxusplatz); mit Fug heißt daher die Stadt auch: die grünende Heimath der Götter. Zu ihren vorzüglichſten Merkwürdigkeiten gehören: 1. Gladsheim (Wonneſitz), eine herrliche Gegend der Stadt, wo ſich ein Prachtgebäude mit Sitzen für die zwölf Aſen und einem Ehrenſitze für Odin befindet. Dort ſteht auch der Pallaſt Valhalla (ſ. d. Art.). 2. Vingolf (freundlicher Platz), eine ſehr ſchöne Wohnung, zum Aufenthalt der Göttinnen beſtimmt. 3. Valaskjalf, ein großer Pallaſt für Odin, mit reinem Silber gedeckt. Im Saale hat er den Ehrenſitz Hlidskjalf für ſich und ſeine Gemahlin Frigga, von deſſen Höhe er über die ganze Welt ſieht, und jedes Menſchen Thun und Treiben erſchaut.

Aſinien oder Aſinnen ſind in der Skandinaviſchen Mythologie die Frauen im Gefolge der Aſen, oder die weiblichen Gottheiten. S. Aſen.

Ask oder Askur (Esche) hieß nach der Skandinavischen Mythologie der erste Mensch, welchen Börs Söhne, Odin, Vile und Ve, aus einem Stückchen Holz erschufen. Mit ihm zugleich bildeten sie auch das erste Weib, Embla (Erle).

Asspelenie, eine von den Polnischen weiblichen Hausgottheiten, die sich in den Winkeln des Hauses aufhielt.

Aestar oder Aster. S. Ostar.

Aestjen, eine Teutsche Völkerschaft, die nach Tacitus (German. 45) eine Mutter der Götter verehrten, und das Bild eines Ebers als Amulet bei sich trugen, wodurch sie sich gegen Waffen und Gewalt geschützt glaubten.

Atla, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Riesenjungfrauen, die mit Odin am Rande der Welt den Gott Heimdal erzeugten. S. Riesenjungfrauen, Angeia.

Atlaibos, ein Polnischer Hausgott, von dem blos der Name bekannt ist.

Atridr, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Audros, der Gott des Meeres und der Flüsse bei den Polen und Schlesiern.

Audumbla, nach der Skandinavischen Mythologie die Kuh, welche entstand, als das Eis in Ginungagap durch die aus Muspelheim sich verbreitende Hitze schmolz. Vier Milchströme ergossen sich aus ihrem Euter, von welchen sich der ebenfalls aus dem geschmolzenen Eis entstandene Riese Ymer, der Stammvater aller Eisriesen, nährte. Die Kuh selbst aber erhielt ihre Nahrung dadurch, daß sie die mit Reif überzogenen Salzsteine leckte. Nachdem sie eines Tages an einem solchen Steine geleckt hatte, kamen

Aſenpferde. Die Pferde, deren ſich nach der Skandinaviſchen Mythologie die Aſen bedienten, waren folgende zwölf: Sleipner, das Pferd Odins, es hatte acht Füſſe, und war unter allen das beſte; Gladr (Munter), Gyller (Goldig), Glenr, Skejdbrimer, Silfrintop (Silberzopf), Siner, Gjel, Falhofner, Guldtoppr (Goldzopf), Letfote; endlich das Pferd Balders, das mit ihm verbrannt wurde, und deſſen Name nirgends vorkommt. Von dieſen Pferden weiß man blos, daß Sleipner dem Odin, und Guldtoppr dem Heimdal gehörte; wie die übrigen unter die Aſen vertheilt waren, iſt unbekannt.

Asgard (As-Stadt, As-Burg), nach den Chronikern die Hauptſtadt des Landes Aſaheim, woher die in den Norden eingewanderten, und ſpäter vergötterten Aſen (ſ. d. Art.) ſtammten; der Edda zufolge aber eine Stadt, die ſich die Götter mitten in der Welt zu ihrem Aufenthalt erbauten. Sie iſt ungemein groß und prächtig. Ein Glanzmeer ſtrömt von ihren goldenen und ſilbernen Palläſten, und ewig grünende Bäume, hier und da gepflanzt, erquicken das trunkene Auge. Selbſt der Hauptplatz in der Mitte der Stadt iſt mit Taxusbäumen beſetzt, und führt den Namen Idavöllur (Taxusplatz); mit Fug heißt daher die Stadt auch: die grünende Heimath der Götter. Zu ihren vorzüglichſten Merkwürdigkeiten gehören: 1. Gladsheim (Wonneſitz), eine herrliche Gegend der Stadt, wo ſich ein Prachtgebäude mit Sitzen für die zwölf Aſen und einem Ehrenſitze für Odin befindet. Dort ſteht auch der Pallaſt Valhalla (ſ. d. Art.). 2. Vingolf (freundlicher Platz), eine ſehr ſchöne Wohnung, zum Aufenthalt der Göttinnen beſtimmt. 3. Valaskjalf, ein großer Pallaſt für Odin, mit reinem Silber gedeckt. Im Saale hat er den Ehrenſitz Hlidskjalf für ſich und ſeine Gemahlin Frigga, von deſſen Höhe er über die ganze Welt ſieht, und jedes Menſchen Thun und Treiben erſchaut.

Aſinien oder Aſinnen ſind in der Skandinaviſchen Mythologie die Frauen im Gefolge der Aſen, oder die weiblichen Gottheiten. S. Aſen.

Aurinia, vielleicht beſſer Alrinia. Tacitus (de mor. Germ. 8) erwähnt einer Wahrſagerin dieſes Namens, welche bei den Teutſchen in beſonderem Anſehen ſtand. Einige glauben, es ſey dies nicht der Name einer Perſon, ſondern der Name aller Wahrſagerinnen geweſen; Tacitus hätte als Ausländer geirrt, und die allgemeine Benennung zu einer eigenen gemacht. Möglich aber auch, daß eine vorzügliche Magierin ſo geheißen, und man dann andere Wahrſagerinnen nach ihr benannt habe. Ueberhaupt ſcheint Aurinia oder Alrinia mit Allrune oder Alraune verwandten Urſprungs, wo nicht gar daſſelbe zu ſeyn. Vergl. Allrunen.

Ausca, die Göttin der Morgen- und Abendröthe bei den Polen und Schleſiern. Sie befindet ſich mit den Göttinnen Bezlea und Breksta (Dämmerung und Finſterniß) im Gefolge Peruns. S. Perun.

Auſchent oder Ausſchweyt, bei den Preußiſchen Wenden ein Gott, der über Geſundheit und Krankheit der Menſchen entſchied. S. Antrimpos.

Austheia, eine Göttin der Polen und Schleſier, von der man den Bienen Heil und Glück beim Schwärmen erflehte.

Auſtre (Oſt, Oſtwind; ein perſonificirter phyſiſcher Begriff), nach der Skandinaviſchen Mythologie einer von den vier Zwergen, welche die Götter bei Erſchaffung der Welt zur Unterſtützung des Himmels an deſſen vier Ecken ſetzten, und die durch ihr wechſelſeitiges Blaſen den Wind in verſchiedenen Richtungen hervorbringen, ſo wie es ihnen ihr Vorſteher, der Zwerg Vindalf, der beſtändig am Himmel herumreitet, befiehlt. Die Namen der drei übrigen Zwerge ſind: Veſtre (Weſt), Südre (Süd), Nordre (Nord).

Aurtheias Viſſagiſt (der allmächtige Gott), ſoll in dem früheſten Heidenthume die höchſte Gottheit der Polen und Schleſier geweſen ſeyn.

B.

Babilos, ein Gott der Polen, der mit der Göttin Austheia (ſ. d. Art.) der Bienenzucht vorſtand.

Badumna, Göttin der Jagd und der Wälder bei den Gothen und Frieſen. Sie wurde mit einem Köcher auf dem Rücken abgebildet.

Bahrrecht. S. Ordalien.

Balder oder Baldur (Kühn), nach der Skandinaviſchen Mythologie Odins und Friggens Sohn, Gott der Güte und männlichen Schönheit, der Beredſamkeit und rechtlichen Entſcheidung. Die Edda nennt ihn den mildeſten, weiſeſten und beredteſten aller Aſen. Er iſt ſo überaus anmuthig und reitzend, daß ihm Licht entſtrahlt; weshalb auch die weißeſte und lieblichſte der Nordiſchen Blumen nach Balders Augenbraunen Baldersbrand oder Baldrian *) heißt. Seine Wohnung, genannt Breidablik (breiter Glanz), iſt von allen Götterwohnungen die friedlichſte und reinſte. Balder wurde vorzüglich in Dänemark verehrt, und bezeichnet die beſondere Glaubenslehre dieſes Landes, ſo wie der Begriff Freyr die Religion in Schweden, und Thor die in Norwegen ausdrückt. Alle drei Religionen aber ſonderten ſich erſt ſpäter aus der gemeinſamen Religion des Nordlands ab, die mit dem Begriffe Odin bezeichnet wurde. Balder, das Symbol der Güte und Sanft-

*) Nach Rühs iſt es entweder die Matricaria maritima, die auf Island und den Faröern Baldursbra, in Norwegen Baldrbrogräs, gewöhnlicher aber Munkekrona heißt; oder die Anthemis cotula (Kamille), die man in Schonen Balsensbro nennt.

Aurinia, vielleicht beſſer Alrinia. Tacitus (de mor. Germ. 8) erwähnt einer Wahrſagerin dieſes Namens, welche bei den Teutſchen in beſonderem Anſehen ſtand. Einige glauben, es ſey dies nicht der Name einer Perſon, ſondern der Name aller Wahrſagerinnen geweſen; Tacitus hätte als Ausländer geirrt, und die allgemeine Benennung zu einer eigenen gemacht. Möglich aber auch, daß eine vorzügliche Magierin ſo geheißen, und man dann andere Wahrſagerinnen nach ihr benannt habe. Ueberhaupt ſcheint Aurinia oder Alrinia mit Allrune oder Alraune verwandten Urſprungs, wo nicht gar daſſelbe zu ſeyn. Vergl. Allrunen.

Ausca, die Göttin der Morgen- und Abendröthe bei den Polen und Schleſiern. Sie befindet ſich mit den Göttinnen Bezlea und Breksta (Dämmerung und Finſterniß) im Gefolge Peruns. S. Perun.

Auſchent oder Ausſchweyt, bei den Preußiſchen Wenden ein Gott, der über Geſundheit und Krankheit der Menſchen entſchied. S. Antrimpos.

Austheia, eine Göttin der Polen und Schleſier, von der man den Bienen Heil und Glück beim Schwärmen erflehte.

Auſtre (Oſt, Oſtwind; ein perſonificirter phyſiſcher Begriff), nach der Skandinaviſchen Mythologie einer von den vier Zwergen, welche die Götter bei Erſchaffung der Welt zur Unterſtützung des Himmels an deſſen vier Ecken ſetzten, und die durch ihr wechſelſeitiges Blaſen den Wind in verſchiedenen Richtungen hervorbringen, ſo wie es ihnen ihr Vorſteher, der Zwerg Vindalf, der beſtändig am Himmel herumreitet, befiehlt. Die Namen der drei übrigen Zwerge ſind: Veſtre (Weſt), Südre (Süd), Nordre (Nord).

Aurtheias Viſſagiſt (der allmächtige Gott), ſoll in dem früheſten Heidenthume die höchſte Gottheit der Polen und Schleſier geweſen ſeyn.

östlichen Theil Italiens, nicht weit von Aquileja, kam, wo ihn dieser Griechische Heerführer wegen seiner Wahrsagerkunst als einen Gott verehren ließ; daher sey es auch gekommen, daß man ihn mit dem Apollo der Griechen verwechselte. Von den Orakeln des Belen findet man in Gallien deutliche Spuren. Sie betrafen wohl zunächst die Heilung, als die Hauptstärke des Gottes. Das Bilsenkraut, das von ihm den Namen Belinuntia und Apollinaris trug, war eine ihm geheiligte Pflanze, mit deren Safte die Gallier ihre Wurfspieße bestrichen, um sicher das getroffene Wild zu tödten. Im eilften Jahrhunderte trieb man damit noch folgenden Aberglauben: Um bei großer Trockenheit Regen zu bekommen, versammelten die Weiber mehrere Mädchen, von denen sie die jüngste und unschuldigste zur Königin wählten. Diese zog sich nackt aus, und ging mit den andern auf das Feld, um Bilsenkraut zu suchen. Sie mußte es mit dem kleinen rechten Finger bis auf die Wurzel herausreißen, und an das Ende eines Bandes befestigen, das sie an der kleinen rechten Zehe angeknüpft hatte. Jede andere nahm nun einen Zweig, und der Zug ging zum nächsten Bach, während die Königin das Bilsenkraut nachschleifte. Sie trat in das Wasser, und wurde mit den eingetauchten Zweigen bespritzt. Die Gesellschaft ging dann an den ersten Versammlungsort zurück, wobei die Königin immer rückwärts schreiten mußte. — Die Teutsche Benennung Bilsenkraut (altteutsch blos Bilsen) kommt unstreitig von Belen oder Belinuntia, und beweiset, daß der Dienst dieses Gottes sehr weit verbreitet war. So verehrten ihn auch besonders die Oestreicher in Nordgau unter der Gestalt eines Jünglings, der die Harfe oder Cyther schlug; und auch die übrigen Teutschen sollen ihn als einen Jüngling verehrt haben, dessen Haupt mit Sonnenstrahlen umgeben war, und der vor sich ein feuriges Rad hielt. Von Belen scheinen die Ortsnamen Belunum, Beloja, Belgrad abzustammen.

Belsta. S. Bestla.

Ben, der Seegott der alten Sachsen.

Benkis war bei den Polen und Schlesiern der Gott der Reisen; er machte, daß mehrere zusammen eine Reise antraten, die er dann zu beschützen wußte.

Berchtung. S. Helbenbuch.

Bergalt. S. Bergelmer.

Berge waren sowohl im Teutschen als Slavischen Heidenthume häufig der Verehrung der Götter gewidmet. Vorzüglich waren es die Böhmen und Mährer, die ihren Götzendienst und die hiebei üblichen Opfer auf Bergen und Anhöhen zu verrichten pflegten. S. Wischehrad, Kotaucz, Hostin, Radhost, Spielberg, Wawel, Kyffhäuser, Bloksberg.

Bergelmer (Bergalt), nach der Skandinavischen Mythologie der einzige von den Hrymthussen oder Eisriesen, der sich mit seiner Familie auf einem Bote rettete, als dieses ganze Riesengeschlecht in Ymers Blute ertrank. S. Aurgelmer.

Berggeister (Bergmännchen, Wichtel). Fast überall, wo Bergbau getrieben wird, glaubt der gemeine Mann an eine Art Kobolde oder Geister, die im Innern der Berge wohnen, von kleiner Statur sind, und eben deshalb Bergmännchen heißen. Man erblickt sie in den Bergwerken oft als solche kleine Männchen, oder als blaue schwebende Flämmchen, oder erkennt sie wenigstens an ihrem hellen Geklingel. Sie zeigen reichhaltige Anbrüche und Erzadern an, üben aber auch an den Bergknappen allerhand schadenfrohe Neckereien aus, wenn sie von diesen in ihrem Beginnen gestört, oder sonst auf irgend eine Art beleidiget werden. Offenbar sind die Berggeister blos eine Art der Gnomen (s. d. Art.), d. i. der Erdgeister im weitern Sinne des Wortes, aber unstreitig älter als diese, ja vielleicht waren es ursprünglich blos die Erzählungen von Berggeistern, denen die übrigen Arten der Kobolde ihr Daseyn verdanken.

Bergmännchen. S. Berggeister.

Bergrieſen ſind in der Skandinaviſchen Mythologie eine beſſere Art von Rieſen als die Hrymthuſſen oder Eisrieſen. Sie wohnen in Gebirgen, beluſtigen ſich mit der Jagd, beſchützen Wald und Gewild, und bewirthen den müden oder verirrten Wanderer in ihren Grotten und Höhlen.

Berſerker (Barhemd, Barpanzer, d. i. ohne Panzer: von ber baar, ohne; und ſerker Hemd, dichteriſch für Harniſch), ein Enkel des achthändigen Starkaders und der ſchönen Alfhilde, ſoll nach der Skandinaviſchen Sage ein gefürchteter Kriegsheld geweſen ſeyn. Er ſtürzte ſich ganz ungeharniſcht in jeden Kampf, daher ſein Name. Im Kampfe glich er einem Raſenden, ſeine Wuth erſetzte ihm Harniſch und Waffen. Mit der Tochter des Königs Svafurlam, den er im Kampfe getödtet, zeugte er zwölf Söhne, eben ſo kühn und wild als er ſelbſt. Auch dieſe nannte man Berſerker, da ſie dieſelbe Kampfeswuth trieb. Später gab man dieſen Namen einer eigenen Klaſſe Krieger, die um Sold dienten, und gleich den Rottenführern des Mittelalters in Italien (Condottieri) *) und andern Miethſoldaten, gewaltigen Unfug verübten. Sie bebten vor keiner Gefahr, griffen mit unwiderſtehlicher Wuth an, und ſtürzten ſich ohne Panzer (daher Berſerker) wie raſend in den hitzigſten Kampf. In ſolche Raſerei mochten ſie ſich durch irgend ein exaltirendes Mittel, etwa wie die Aſſaſſinen des Morgenlandes, verſetzt haben. In der Folge hat man endlich den Namen Berſerker auf wilde, ungeſchlachte und wüthige Menſchen übergetragen, und jede wilde Kampfeswuth oft Berſerkerwuth genannt. S. Berſerksgangr.

*) Condottieri hießen in dem ſchon verſchwindenden Mittelalter die Anführer jener Kriegsbanden in Italien, die nicht für ihr Vaterland, ſondern nur um Sold und Gewinn den Krieg führten; und daher jeder Parthei, die ſie nach Wunſch bezahlte, dienten.

Berſerksgangr (Berſerkerwuth), die Wuth, mit welcher die Berſerker (ſ. d. Art.) ohne Harniſch, wie die Hunde und Wölfe heulend, die Zähne an den Schilden welzend, mit der Kraft eines Bären oder Stieres über die Feinde herfielen, ohne daß ihnen jemand Widerſtand leiſten konnte.

Berſtron. S. Baulthor.

Berſtuk (Waldgeiſt), im Wendiſchen Heidenthume ein Waldgott, der an der Spitze aller Waldgeiſter ſtand. Die Waldgottheiten der Wenden und Pommern hatten meiſtens Thiergeſtalt, und gehörten zu den Schwarzgöttern (ſ. d. Art.), aber als untergeordnete Weſen. Daher hatte auch Berſtuk eine Bocksgeſtalt, ſehr ähnlich einem Satyr, und wird ausdrücklich Zlebog, zornige Gottheit, genannt. Vergl. Czernobog, Zlebog.

Berta, wilde. S. Wilde Berta.

Berwit. S. Swantewit.

Beſtla oder Belſta, auch Beilſta, nach der Skandinaviſchen Mythologie die Tochter des Rieſen Bölthorn oder Bergthor, Gattin des Bör, und Mutter der drei älteſten Götter Odin, Vile und Ve, die den Himmel, die Erde und die Menſchen erſchufen. S. Bör, Bure, Alfadur.

Bezlea, bei den Polen und Schleſiern die Göttin der Dämmerung, die ſich mit Breksta (Finſterniß) und Ausea (Morgen- und Abendröthe) im Gefolge Peruns befindet.

Biblindi oder Biflindi (der Veränderliche, Schnelle), ein Beiname des Skandinaviſchen Hauptgottes Odin. Auch der Nordiſche Urgott Alfadur führte dieſen Namen.

Biel war bei den alten Teutſchen der Gott des Wachsthums und der Beſchützer der Wälder.

Bifi (der Lusterregende), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Bifrost oder Biffraust, auch Bilraust (Luftweg, zitternde Brücke), nach der Skandinavischen Mythologie die Asen- oder Götterbrücke, welche vom Himmel zur Erde geht, und von den Erdensöhnen aus Unkunde der Götterspräche Regenbogen genannt wird. Täglich reiten die Götter über diese Brücke zu ihrer Gerichtsstätte am Urdarsbrunnen. Bifrost ist sehr künstlich und stark gebaut; das Rothe, das wir darin erblicken, ist loderndes Feuer, und schreckt die Eisriesen ab, einen Einfall in das Land der Götter zu wagen. Auch hält am Ende der Brücke Heimdal die Wache, und würde mit seinem alle Welt durchschallenden Horne (Gialderhorn) sogleich Lärm blasen, wenn sich die Riesen dennoch erkühnen sollten, sie zu betreten. Im Weltuntergange werden die Schaaren aus Muspelheim unter Surturs Anführung über die Brücke reiten wollen, doch diese stürzt unter ihnen zusammen, und sie müssen dann mit ihren Pferden über große Flüsse schwimmen, bevor sie auf ihre Feinde, die Asen, stoßen, und mit ihnen handgemein werden. So wie bei den Griechen die Gemeinschaft zwischen Götter und Menschen durch die Götterbothin Iris (Regenbogen) bewirkt wurde, so verband bei den Skandinaviern Bifrost das Himmlische mit dem Irdischen. Ueberhaupt sahen die Sterblichen den Regenbogen von jeher als das mittelnde Band zwischen Himmel und Erde an, was sich selbst aus der Bibel nachweisen läßt.

Bigvör und Listvör, nach der Skandinavischen Mythologie die zwei Höllenjungfrauen, welche das Höllenthor bewachen. Sie sitzen an Helas Thür auf einem schreienden Stuhle. Das eiserne Blut, das ihnen aus der Nase fällt, erzeugt Haß, Zwietracht, Feindschaft und Krieg unter den Menschen.

Bil (Zwischenraum; nach Andern: Ermattung) hieß nach der Skandinavischen Mythologie das eine von den zwei Kindern, welche Mani (der Mond) von der Erde zum Himmel em-

vor hob, als sie von dem Brunnen Byrger gingen, und den Eimer Sögur mittelst der Stange Simul (vielleicht das latein. simul zugleich) auf ihren Schultern trugen. Das andere von diesen Kindern hieß Hvicke oder Huicke (Erhohlung), und der Vater Vildfinur. Sie begleiten den Mond beständig, wie man dieses selbst von der Erde aus sehen kann. Bil und Hvicke (Ermattung und Erhohlung) mit den Zwergen Nyi und Nithi (Neu und Voll) sind offenbar eine Anspielung auf die Ab- und Zunahme des Mondes.

Bileister, nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn des Riesen Farbaute, und Loke's Bruder.

Bilsenkraut. S. Belenus.

Bilskirner, der Pallast des Skandinavischen Gottes Thor in dessen Reiche Thrudvanger. Er hatte 540 Gemächer (nach Andern 540 Stockwerke), und war das größte Gebäude der Welt.

Bilweisen. So hießen bei den Schlesiern die Hexen (s. d. Art.).

Bissen, geweihter. S. Ordalien.

Bitterolf. S. Heldenbuch.

Bjelbog, nach Verschiedenheit der Mundarten auch Bjeloi Bog, Bjly Buch und Belbuch (weißer Gott), war bei den Völkern Slavischen Ursprungs, bei den Wenden, Vandalen und den Einwohnern des südlichen Theils am Baltischen Meere der gute Gott oder Geist, der Geber alles Guten, der schützende Genius der Menschheit. Sein Gesicht war blutig und mit Fliegen besetzt, vielleicht um anzuzeigen, daß er alle Geschöpfe ernähre. Die Feste zu Ehren dieses Gottes bestanden in Spielen, Gastmählern und verschiedenen andern Lustbarkeiten. Der Gegensatz von Bjelbog war

Czernobog (schwarzer Gott). Ueberhaupt geht durch alle Slavische Religionen der Dualismus (die Zweiheit), und ist mit den Farbewörtern weiß und schwarz bezeichnet. Alle gute Wesen gehören auf die Seite des weißen Gottes, und haben ihre Gegensätze in dem schwarzen Gotte. Mehrere Schriftsteller vergleichen den Slavischen Dualismus mit dem Persischen, wo Ormuzd das Gute, Ahriman das Böse versinnlicht. Vergl. Czernobog.

Bjes, ein bösartiger Geist, dessen in den Böhmischen Heldenliedern bei Hanka erwähnt wird.

Blakulle soll bei den Friesen und Wenden eine Wassergöttin oder Meernymphe gewesen seyn, die über Meer und Winde Gewalt hatte.

Blidemonat (Blüthemonat), Lenzmonat oder März bei den alten Teutschen.

Blikandiböl (Blick an das Böse, oder: helle Lästerung) heißt nach der Skandinavischen Mythologie die Decke in der Wohnung Hela's oder der Unterwelt. S. Hela.

Blixbuller (Blitzer und Donnerer). Diesen Namen führte der Skandinavische Donnergott Thor bei den alten Diethmarsen im Holsteinischen.

Blödelin. S. Nibelungenlied.

Blödughadda, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen (s. d. Art.), Töchtern des Meergottes Aeger.

Bloksberg oder Brocken, ein hoher Berg in der Grafschaft Wernigerode, der einen Theil des Harzgebirges bildet. Der

Aberglaube in Teutschland hielt diesen Berg für den Hauptversammlungsort der Hexen und bösen Geister, wohin sie zur Nachtzeit, besonders in der Walpurgisnacht, auf verschiedenen Thieren und verwandelten Menschen, auch auf Kehrbesen, Ofengabeln u. s. w. geritten kämen, um hier die Befehle ihres Oberhauptes, des Teufels, zu empfangen, und dann ihre höllischen Tänze und Lustbarkeiten zu feiern. — Die Lage und Beschaffenheit des Broken lassen mit Recht vermuthen, daß hier im Heidenthume eine religiöse Stätte gewesen, und in dem Hexentanze noch die Spur eines nächtlichen, vielleicht von Priesterinnen und Wahrsagerinnen besorgten Gottesdienstes übrig geblieben sey.

Blotamonat (Blutmonat) war bei den alten Teutschen, besonders den Sachsen der Monat November, so genannt, weil man die Opferthiere, welche zur Zeit der Winterwende geschlachtet wurden, in jenem Monate den Göttern gelobte.

Blotgodar. So hießen die Priester im Skandinavischen Norden. Vergl. Art. Priester.

Blotkelda oder Blotabrunnen hieß bei den alten Teutschen der Brunnen, aus dem sie das Wasser zu dem Waschen der Opfer nahmen, und der sich immer in der Nähe des Opferaltars befinden mußte. Vergl. Altäre.

Blut. Im Blute, sagt Mone, ist nach Teutschem Glaubenssatze die Seele, und durch Bluttrank wird sie in einen andern Körper aufgenommen. Darauf gründet sich vielleicht das Wundenaussaugen der Germanischen Frauen (Tacit. Germ. 7.), so wie der spätere Gebrauch, durch Zusammengießen und Trinken des eigenen Blutes ewige, unverbrüchliche Freundschaft zu schließen; auch die Stallbrüderschaft (s. d. Art.) hat den nemlichen Ursprung. Berücksichtigt man nun jenes Wundenaussaugen und das Kriegsleben der Teutschen, die nur blutig auf dem Wahlplatze zu enden wünschten, so kann man bei ihnen mit Recht den Bluttrank als Gegensatz zum

Milchtrank annehmen. Mit Trinken fängt das Leben an, mit Trinken hört es auf, und Milch und Blut sind dann Bilder für die Gegensätze Geburt und Tod. Auf diese religiöse Bedeutung des Trinkens bezieht Mone die Gastfreundschaft, die Berathung bei Trinkgelagen, ja selbst die Trinksucht der Teutschen.

Blutbaum (arbor sanguinum) war bei den Longobarden ein Baum, den sie unweit Benevent auf folgende sonderbare Art verehrten: Sie hingen die Haut eines Thieres daran, ritten dann im schnellsten Laufe von dem Baume weg, so daß einer dem andern vorzukommen suchte; auf einmal wandten sie wieder um, und warfen ihre Spieße auf das Fell, wodurch dann jeder ein kleines Stückchen Haut zum Essen bekam. Offenbar sind in dieser sonderbaren Sitte auch Spuren eines Thierdienstes zu finden. Uebrigens kann Blutbaum auch durch Opferbaum übersetzt werden, denn Blut hieß Opfer, und die heiligen Bäume wurden mit dem Opferblute begossen.

Bluttrank. S. Blut.

Bodn. So hieß nach der Skandinavischen Mythologie das eine von den drei Gefäßen, in welche die Zwerge Fialar und Galar das Blut des von ihnen ermordeten weisen Quaser auffäßten, und dann mit Honig vermischten. Aus dieser Vermischung entstand der Weisheits- oder Göttertrank Quasersblut. S. Quaser.

Bölthor. S. Baulthor.

Bölverk (Uebelthäter), der Name, den der Skandinavische Hauptgott Odin annahm, als er zu dem Riesen Bauge kam, um diesem den kostbaren Dichtermeth Quasersblut zu entreißen. S. Quaser, Odin.

Bör oder Bore, nach der Skandinavischen Mythologie der Sohn des aus einem bereiften Salzsteine hervorgewachsenen Bure,

Chasoň oder Jasen. Unter diesem Namen wurde bei den Slaven, besonders in Böhmen und Mähren, die Sonne verehrt.

Chaubrun. S. Heldenbuch.

Chrimhild. S. Nibelungenlied.

Chrwoň (spr. Echrworsch) soll bei den Slaven der Griechische Typhon (Sturmwind) gewesen seyn. Nach Stredowsky verehrten die Mährer in ihm den Repräsentanten jedes verheerenden Orkans; wahrscheinlich um sich durch seine Gunst vor jenen Verheerungen zu sichern.

Cisara oder Cisa war bei den Vindeliciern und Rhätiern die Göttin des Getreides und der fruchtbaren Erde, wie bei den Römern die Ceres. Sie wurde auch von den Sorben in der Lausitz und in Meißen verehrt, und soll der Stadt Zeitz den Namen gegeben haben.

Criwe, der oberste Priester bei den heidnischen Preußen. Er hieß auch Criwe Criweito (Richter der Richter; welcher Name zugleich die oberste weltliche Bestimmung anzeigt), und hatte seinen Sitz zu Preußisch-Romowe. Der Criwe war der erste Wahrsager, der den drei höchsten Preußischen Göttern, Perkunos, Pikollos, Potrimpos, zu Romowe ein ewiges Feuer unterhielt, und von aller Kriegsbeute den dritten Theil bekam. Er lebte sehr eingezogen, und wenn ihn ein Preuße einmal in seinem ganzen Leben zu sehen bekam, so wurde dies für ein großes Glück gehalten. Wenn jemand von seinen Verwandten eine Reise machte, so wurde er überall ehrenvoll aufgenommen, und so auch jeder Bote, den Criwe mit seinem Stabe oder andern kennbaren Zeichen absandte. War er alt geworden, so pflegte er sich zuweilen als Opfer für das Heil des Volkes selbst zu verbrennen. Er scheint ehelos gewesen zu seyn, denn sein Nachfolger wurde von den Priestern gewählt. Diese Priester-

Doch hörst du voll Tugendgefühl,
Wie Wehen im sausenden Eichwald,
Wie Wogen-Gedröhn am Urfels
Ein krieg'risches Lied;
Vernimmst du die Thaten der Vorwelt
Im Sangliods-Hall,
Vergleichbar erschütterndem Donner-Gerolle,
Und reißendem Sturm,
Und dennoch lieblich, wie Lüftchen
Im blumigen Lenze,
Und hell, wie des Himmels
Harmonische Weisen; —
Ha! solchen Heldengesang
Hat Braga gelehrt.

Münchhausen.

In Norwegen mußte nach dem Tode des Königs der Kron-Erbe bei der feierlichen Thronbesteigung so lange auf einem Schemmel oder einer Thronstuffe sitzen bleiben, bis ihm ein gefülltes Trinkhorn, welches Bragafull (Bragavoll) hieß, dargereicht wurde. Nun stand er auf, that das feierliche Gelübde, irgend eine Heldenthat zu vollbringen, und leerte den Becher. Erst dann war ihm gestattet, den Thron zu besteigen. Der Zweck dieser Sitte war wohl kein anderer, als dem künftigen Herrscher recht-eindringlich zu machen, wie sehr er Bragas Gaben, Weisheit, Beredsamkeit u. s. w. nöthig hätte, und daß man nur durch Großthaten das verdiente Lob der Dichter, und des Namens Unsterblichkeit erringe. Deshalb mag auch jener Becher den Namen Braga-Becher erhalten haben, wenn nicht Nyerup's Vermuthung-richtiger ist, daß diese Benennung von dem Worte Bragr (der Vornehmste) abstamme, mithin Braga-Becher soviel als der vornehmste — oder der Fürsten-Becher bedeute. Noch muß bemerkt werden, daß Braga in Klopstoks Oden auch als Erfinder des Schlittschuhlaufens erscheint, und Uller, dem in der Regel dieses Attribut zukommt, erst von ihm diese Kunst erlernt haben soll.

Bragafull. S. Braga.

Teufel; Czáry Hexerei. Auch bei den Slaven war daher die Hexerei die ſchwarze Kunſt oder des Teufels Handwerk. Vergl. Djabel, Bjelbog.

D.

Dag, Dagur (Tag), nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Sohn des Dellingur (Dämmerung) und der Nat (Nacht). Er war hell und glänzend wie ſeines Vaters Göttergeſchlecht. Alfadur verſetzte ihn ſammt der Mutter in den Himmel, und gab ihnen Roß und Wagen, um die Erde zu umfahren. Nat fährt voran, und von dem beſchaumten Gebiſſe ihres Pferdes Rimfari wird jeden Morgen die Erde bethaut. Das Pferd des Dagur heißt Skinfaxi, und erleuchtet mit ſeiner Mähne die ganze Luft und Erde. Die Perſonifikazion des phyſiſchen Tages fällt hier von ſelbſt in die Augen.

Dainn (Schnell), nach der Skandinaviſchen Mythologie einer von den vier Hirſchen, die durch die Zweige der Eſche Ygdraſil laufen, und ihr Laub freſſen. Die drei andern heißen Dvalinn, Dunayr und Durathror. S. Ygdraſil.

Dainsleif. So hieß nach der Skandinaviſchen Sage das Schwert des Königs Hogni, welches Menſchen tödten mußte, ſo oft es aus der Scheide gezogen war; keine Wunde, die es geſchlagen hatte, war heilbar. S. Hogni.

Dankwart, Hagens von Troneg Bruder. S. Nibelungenlied.

Daſchebog oder Daſchuba (gib Gott), ein Slaviſcher Gott, zu Kiew verehrt. Man hält ihn nicht ohne Grund für den

ſang, mit welchem die vornehmeren Barden der Teutſchen Vorwelt das Heer am Vorabend der Schlacht zur Tapferkeit anfeuerten.

Brunhild. S. Nibelungenlied.

Brünn. S. Perun, Kraſopani, Lindwurm.

Brutpfennig oder Heckegroſchen nennt der Aberglaube jenen Pfennig oder Groſchen, der die Eigenſchaft beſitzt, daß er alle und jede Nacht einen gleichen ausbrütet. Er wird nur mit Teufelshülfe auf folgende Art gewonnen. Man geht am Weihnachtsabend auf einen Scheideweg im Freien, legt dreißig Pfennige oder auch Groſchen, Thaler u. ſ. w. in einen Kreis neben einander, und zählt die Stücke vorwärts und rückwärts. Dies Zählen muß gerade in der Zeit geſchehen, wenn man zur Mette läutet. Dabei ſucht nun der Teufel durch allerhand ſchreckliche Erſcheinungen von glühenden Oefen, ſeltſamen Wagen, und hauptloſen Menſchen den Zählenden irre zu machen. Irrt nun dieſer, oder ſtockt nur im geringſten, ſo wird ihm der Hals umgedreht, und er iſt des Teufels Beute; hat er aber richtig vor- und rückwärts gezählt, ſo wirft der Teufel zu den dreißig Stücken das ein und dreißigſte in gleicher Münze hin; und dieſes iſt der gewünſchte Brut- oder Hecke-Pfennig, Groſchen, Thaler, u. ſ. w.

Brynhildur. S. Nibelungenlied.

Budintaia gehörte zu den weiblichen Hausgottheiten der Polen; ihr Geſchäft war, die Menſchen zur gehörigen Zeit aus dem Schlafe zu wecken. Vergl. Art. Numeias.

Budli. S. Nibelungenlied.

Bug oder Bog nannten die alten Slaven das ewige Weſen oder die Gottheit im Allgemeinen. Aus der Anſicht des Guten und Uebeln in der Welt, oder aus Bekanntſchaft mit der uralten Lehre

Jahr 430 Kiew gegründet hatte, kamen sie zurück, und bauten an der Stelle des alten Slawensk eine neue Stadt, die eben wegen ihrer Neuheit den Namen Nowgorod, d. i. neue Stadt erhielt.

Devoitis, ein Polnischer Privatgott der Gemeinde Pojursk. Denn wir finden bei den Polen, Schlesiern und andern Slavischen Nationen nebst den allgemeinen Landesgottheiten auch Privatgötzen einzelner Gemeinden und Geschlechter, welche die Bezirksgränzen bewachten, und die einzelnen Städte, Dörfer und Familien beschützten.

Djabel (Teufel). So hieß bei den Slavischen Völkern der Gott und Urheber alles Bösen. Wenn wir erwägen, daß sich das Götterthum der Vorwelt theils nach den allgemeinen Bedürfnissen des menschlichen Lebens, theils nach den besondern Verhältnissen von Oertlichkeit, Lebensart und Volksbildung gestaltete: so wird es uns nicht wundern, daß unsre Vorfahren ein Wesen verehrten, von dessen schädlicher Macht sie nach ihrer Meinung so viel zu befürchten hatten. Djabel ist mit Czernobog (schwarzer Gott) eine und dieselbe mythische Figur; nur die Verschiedenheit der Zeit, oder die mannigfaltige Personifizirung des Bösen scheint die doppelte Benennung erzeugt zu haben. Was übrigens die Etymologie des Wortes Djabel betrifft; so stammt selbes ohne Zweifel von dem Griechischen διάβολος (Verleumder, Angeber) ab, da sich dafür im Slavischen keine Wurzel auffinden läßt.

Diar hießen bei den Skandinaviern die zwölf Opferpriester, welche den geheimen Rath des historisch aufgefaßten Hauptgottes Odin ausmachten, und wie Götter verehrt wurden. Diar ist vielleicht einerlei mit Dens, Dii, auf Cretisch Deu, auf Indianisch Diw. Dieses Wort scheint zu dem ältern, vor Odin herrschenden Nordischen Kultus gehört zu haben, und später von den Ausdrücken Asen und Guder (Götter) verdrängt worden zu seyn. Länger hat sich die weibliche Wortform Disar erhalten. Daß Odins Rathgeber die Ehre genoßen, Götter zu heißen, stimmt mit Strabo's

und Leben zerstörenden Wirkungen des Frostes, der wärmelosen unthätigen Natur entgegen strebt. Vergl. Alfadur.

Burgunden. S. Nibelungenlied.

Burtonen waren bei den Preußen mindere Priester, welche aus den Gestalten weissagten, die das geschmolzene Wachs im Wasser bildet.

Buschweibchen. S. Holzweibchen.

Büster. S. Püsterich.

Byleiger (der ruhige Besitzer), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Bylgia, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen, Töchtern des Meergottes Aeger. S. Wellenmädchen, Aeger.

Byrger. S. Bil.

C.

Calvaria, der bekannte Wallfahrtsort in Polen, ein Berg mit einem Kloster und ungeheuern Trümmern einer alten, nach gemeiner Sage von Riesen erbauten Burg. Die besondere Ehrfurcht der Polen vor dieser Stätte und ihren christlichen Reliquien nebst der Ansiedlung der Mönche lassen vermuthen, daß dieser Ort im Heidenthume von großer Wichtigkeit gewesen sey.

Camulus. S. Mars.

gewiß den Andachten und Wallfahrten gewidmet, so wie seine vielen Inseln. Auf einer derselben verrichteten die Bewohner von Kiew, wenn sie jährlich im Juni den Fluß hinab in das Meer fuhren, vier Tagreisen von der Mündung des Stromes ihr Opfer unter einer Eiche. Noch jetzt findet man meilenlange Grabhöhlen am Ufer des Stromes, der Sage nach Ruhestätten christlicher Heiligen, vielleicht aber auch Ueberbleibsel heidnischer Religionsgebräuche.

Dobrebog oder Gilbog (gütiger, starker Gott) ist nur eine andere Benennung des Slavischen Hauptgottes Bjelbog. S. d. Art.

Dobropán, auch Zelon genannt, soll der Merkur der alten Mährer und anderer Slavischen Völker gewesen seyn.

Dobrúna, ein Held der altrussischen Sage, Wladimirs Oheim. Da er die Liebe der bösen Zauberin Marina verschmäht hatte, ward er von ihr in einen Stier verwandelt, und mußte mit nun Gesellen auf Kiews Wiesen weiden. Doch Marina liebte den Stier, flog als redender Rabe zu ihm, und klagte ihm oft ihre Liebe. Sie konnte ihn aber nicht eher erlösen, als bis sie Christin wurde, und ihr Zaubergeräthe, ihre Kräuter und Tränke verbrannte. Zu den Abentheuern Dobrúna's gehört auch die Bezwingung des Zauberweibes Gorinka, die er auf Iljas, eines andern Helden, Räth in's Gesicht schlug, indem dies die beste Waffe gegen Weiber wäre; worauf er ihre Schätze in der Felsenhöhle erbeutete. Auch hierin zeigt sich die den Slaven eigene Untugend der Frauenverachtung, das gerade Gegentheil der Frauenverehrung bei den Teutschen.

Dokalfar, der Skandinavische Gesammtname der Schwarzelfen. Sie sind schwärzer als Pech, von tückischer Art, und wohnen unter der Erde. S. Elfen.

Dolgtvari. S. Zwerge.

Domowye oder Domaschnie Duchy (Hausgeister) waren bei den Russen Schutzgottheiten des Hauses in Gestalt von

würde hatten mit den Preußen die Wendischen Slaven gemein; auch bei diesen hatte der Criwe den höchsten Rang, und sein eigentlicher Sitz scheint blos Arkona gewesen zu seyn.

Curho, Curche oder Gorcho, der Gott der Früchte und des Ackerbaues bei den alten Preußen; Speise und Trank waren in seiner Obhut, er war ein fröhlicher Tischgott. Man feierte ihm jährlich nach der Aernte ein Fest unter einer heiligen Eiche, wobei seine Bildsäule zerbrochen, und eine neue aufgestellt wurde. Seine vornehmste und berühmteste Eiche stand in der Gegend, wo jetzt das Städtchen Heiligenbeil liegt, und soll ihm von dem alten Könige Waidewut geheiligt worden seyn; sie blieb wie jene zu Romowe auch im Winter grün. Curho bildete im Preußischen Glauben mit Wurskait und Ischwambrat (s. d. Artt.) die Götterdreiheit der zweiten Ordnung, so wie die Götter Perkunos, Pikollos und Potrimpos jene der ersten Ordnung. Den dritten Rang nahmen die zwölf Monatsgötter ein (s. Art. Antrimpos).

Czastawa (spr. Tschastawa). S. Libussa.

Czernobog oder Czernyboch (spr. Tschernobog). Unter diesem Namen, der so viel als schwarzer Gott bedeutet, verehrten fast alle Slavische Völker das böse Wesen, oder den bösen Gott, von dem alles Unglück und Elend über die Menschen kommt. Man brachte ihm unter Trauergesängen blutige Opfer, und er hatte einen heiligen Becher, wahrscheinlich zu Blutopfern und Weissagungen aus dem Blute. Bei den Wenden und Pommern führte Czernobog als oberster Schwarzgott auch den Namen Pya, und war als stehender Löwe abgebildet; ihm zur Seite stand der Todesgott Flins (s. d. Art.). Im Slavischen sind fast alle Unholdswörter die irgend eine Verbindung mit dem bösen Princip andeuten, aus dem Begriffe Schwarz (Czerný) gebildet; so bedeutet z. B. das Russische Czarodjej, Polnisch Czarnoksiezjnik, Böhmisch Czarodêgnjk einen Zauberer; Czárownica Hexe; Czart (Czert

Teufel; Czáry Hexerei. Auch bei den Slaven war daher die Hexerei die schwarze Kunst oder des Teufels Handwerk. Vergl. Djabel, Bjelbog.

D.

Dag, Dagur (Tag), nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn des Dellingur (Dämmerung) und der Nat (Nacht). Er war hell und glänzend wie seines Vaters Göttergeschlecht. Alfadur versetzte ihn sammt der Mutter in den Himmel, und gab ihnen Roß und Wagen, um die Erde zu umfahren. Nat fährt voran, und von dem beschaumten Gebisse ihres Pferdes Rimfaxi wird jeden Morgen die Erde bethaut. Das Pferd des Dagur heißt Skinfaxi, und erleuchtet mit seiner Mähne die ganze Luft und Erde. Die Personifikazion des physischen Tages fällt hier von selbst in die Augen.

Dainn (Schnell), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Hirschen, die durch die Zweige der Esche Ygdrasil laufen, und ihr Laub fressen. Die drei andern heißen Dvalinn, Dunayr und Durathror. S. Ygdrasil.

Dainsleif. So hieß nach der Skandinavischen Sage das Schwert des Königs Hogni, welches Menschen tödten mußte, so oft es aus der Scheide gezogen war; keine Wunde, die es geschlagen hatte, war heilbar. S. Hogni.

Dankwart, Hagens von Troneg Bruder. S. Nibelungenlied.

Daschebog oder Daschuba (gib Gott), ein Slavischer Gott, zu Kiew verehrt. Man hält ihn nicht ohne Grund für den

Gott des Reichthums, da schon in dem Namen die Idee eines Gottes liegt, der Güter unter die Menschen vertheilt.

Datan und Tawals, zwei Polnische Götter, welche Segen, Gedeihen und Fülle gaben.

Dellingur (Dämmerung), nach der Skandinavischen Mythologie der dritte Gemahl der Nat oder Nott (Nacht), mit welcher er den glänzenden Dag (Tag) zeugte.

Dengle-Geist. So heißt nach einer alten Volkssage auf dem Feldberge im Breisgau ein Feldgeist, der zur mitternächtlichen Stunde auf einem silbernen Ambos eine goldene Sense hämmert oder dengelt. Vielleicht liegt in dieser Sage eine Personifikazion des Todes; denn am Fuße dieses Feldbergs liegt der Friedhof (die Todtenau).

Derfintos, Gott des Friedens bei den Schlesiern und Polen.

Detinez. So hieß nach der Russischen Sage eine schon vor Jahrhunderten verschwundene Stadt im uralten Rußland, die nach Zerstörung der von dem Slavischen Fürsten und Zauberer Wolkow (s. der Art.) gegründeten Stadt Slavensk über ein Kind erbaut wurde. Als nemlich die Slaven auf den Ruinen von Slavensk eine neue Stadt zu gründen beschlossen, hielten die Aeltesten Rath, wie man die Grundlage fester machen, und welchen Namen man der Stadt geben sollte. Einer that den Vorschlag, Boten auszusenden, die das erste Lebendige, was ihnen begegnen würde, mitbringen sollten; das sollte zum Grundsteine dienen, und der Stadt den Namen geben. Sie brachten ein Kind; dieses wurde nun als Grundstein in die Erde eingesenkt, und darüber die Stadt gebaut, die deshalb den Namen Detinez (Kindes-Stadt) bekam. Doch auch Detinez ging der Sage nach bald zu Grunde, da die Einwohner wegen beständiger Seuchen auswanderten, und sich an der Donau (vielleicht Don oder Düna) niederließen. Erst nachdem Kii um das

Jahr 430 Kiew gegründet hatte, kamen sie zurück, und bauten an der Stelle des alten Slawensk eine neue Stadt, die eben wegen ihrer Neuheit den Namen Nowgorod, d. i. neue Stadt erhielt.

Devoitis, ein Polnischer Privatgott der Gemeinde Pojursk. Denn wir finden bei den Polen, Schlesiern und andern Slavischen Nationen nebst den allgemeinen Landesgottheiten auch Privatgötzen einzelner Gemeinden und Geschlechter, welche die Bezirksgränzen bewachten, und die einzelnen Städte, Dörfer und Familien beschützten.

Djabel (Teufel). So hieß bei den Slavischen Völkern der Gott und Urheber alles Bösen. Wenn wir erwägen, daß sich das Götterthum der Vorwelt theils nach den allgemeinen Bedürfnissen des menschlichen Lebens, theils nach den besondern Verhältnissen von Oertlichkeit, Lebensart und Volksbildung gestaltete: so wird es uns nicht wundern, daß unsre Vorfahren ein Wesen verehrten, von dessen schädlicher Macht sie nach ihrer Meinung so viel zu befürchten hatten. Djabel ist mit Czernobog (schwarzer Gott) eine und dieselbe mythische Figur; nur die Verschiedenheit der Zeit, oder die mannigfaltige Personifizirung des Bösen scheint die doppelte Benennung erzeugt zu haben. Was übrigens die Etymologie des Wortes Djabel betrifft; so stammt selbes ohne Zweifel von dem Griechischen διάβολος (Verleumder, Angeber) ab, da sich dafür im Slavischen keine Wurzel auffinden läßt.

Diar hießen bei den Skandinaviern die zwölf Opferpriester, welche den geheimen Rath des historisch aufgefaßten Hauptgottes Odin ausmachten, und wie Götter verehrt wurden. Diar ist vielleicht einerlei mit Deus, Dii, auf Cretisch Deu, auf Indianisch Diw. Dieses Wort scheint zu dem ältern, vor Odin herrschenden Nordischen Kultus gehört zu haben, und später von den Ausdrücken Asen und Guder (Götter) verdrängt worden zu seyn. Länger hat sich die weibliche Wortform Disar erhalten. Daß Odins Rathgeber die Ehre genoßen, Götter zu heißen, stimmt mit Strabo's

Nachricht von den Geten überein, welche die Räthe ihrer Könige ebenfalls Θεοι (Götter) nannten.

Diblik soll bei den alten Böhmen und Mährern der Name der Veſta (Göttin des Feuers) geweſen ſeyn.

Dib, Diba, ein Ruſſiſcher Gott in Kindesgeſtalt, der Sohn der Lada (Göttin der Schönheit), Bruder des Lel (Gott der Liebe) und des Polel (Gott der Ehe). Er wurde vorzüglich in Kiew verehrt, und iſt wahrſcheinlich, wie Anteros bei den Griechen, die Gegenliebe.

Dibilia, eine Slaviſche Göttin, von welcher unfruchtbare Frauen die Fruchtbarkeit erbathen. Einige Schriftſteller halten ſie mit Unrecht für die Lada (ſ. d. Art.). Was Dibilia bei den Slaven, das war Ilithyia bei den Griechen.

Diether. S. Heldenbuch.

Dietrich von Bern. S. Heldenbuch.

Dis, Diſa war vielleicht früher der gemeinſchaftliche Name jeder Nordiſchen Göttin; daher die Aſinnen, oder die weiblichen Gottheiten der Skandinavier, alle zuſammen auch Diſen oder Diſar genannt werden. Dann verſtand man darunter auch jene Göttinnen und Genien, welche zum beſondern Schutze einzelner Menſchen beſtimmt waren, in welcher Hinſicht dieſe Benennung vorzüglich den Nornen (ſ. d. Art.) zukommt. Später ward Diſa bald für Frigga, bald für Freya genommen, weil man jene Göttinnen bei den Alten mit dieſem Namen bezeichnet findet, und weil ein großes Opferfeſt, das in Schweden und Norwegen der Freya zu Ehren mitten im Winter gefeiert wurde, das Diſenopfer (Diſarblot) hieß.

Dnieper. Dieſer Fluß des ſüdlichen Rußlands wurde ſo wie der Bug göttlich verehrt. Seine dreizehn Waſſerfälle waren

...n und Wallfahrten gewidmet, so wie seine vie... ...f einer derselben verrichteten die Bewohner von Kiew, ...ch im Juni den Fluß hinab in das Meer fuhren, vier ... von der Mündung des Stromes ihr Opfer unter einer ... Noch jetzt findet man meilenlange Grabhöhlen am Ufer des ..., der Sage nach Ruheſtätten chriſtlicher Heiligen, vielleicht ... auch Ueberbleibſel heidniſcher Religionsgebräuche.

Dobrebog oder Gilbog (gütiger, ſtarker Gott) iſt nur eine andere Benennung des Slaviſchen Hauptgottes Bjelbog. S. d. Art.

Dobropán, auch Zelon genannt, ſoll der Merkur der alten Mährer und anderer Slaviſchen Völker geweſen ſeyn.

Dobrúna, ein Held der altruſſiſchen Sage, Wladimirs Oheim. Da er die Liebe der böſen Zauberin Marina verſchmäht hatte, ward er von ihr in einen Stier verwandelt, und mußte mit dem Geſellen auf Kiews Wieſen weiden. Doch Marina liebte den Stier, flog als redender Rabe zu ihm, und klagte ihm oft ihre Liebe. Sie konnte ihn aber nicht eher erlöſen, als bis ſie Chriſtin wurde, und ihr Zaubergeräthe, ihre Kräuter und Tränke verbrannte. Zu den Abentheuern Dobrúna's gehört auch die Bezwingung des Zauberweibes Gorinka, die er auf Iljas, eines andern Helden, Rath in's Geſicht ſchlug, indem dies die beſte Waffe gegen Weiber wäre; worauf er ihre Schätze in der Felſenhöhle erbeutete. Auch hierin zeigt ſich die den Slaven eigene Untugend der Frauenverachtung, das gerade Gegentheil der Frauenverehrung bei den Teutſchen.

Dokalfar, der Skandinaviſche Geſammtname der Schwarzelfen. Sie ſind ſchwärzer als Pech, von tückiſcher Art, und wohnen unter der Erde. S. Elfen.

Dolgtvari. S. Zwerge.

Domowye oder Domaſchnie Duchy (Hausgeiſter) waren bei den Ruſſen Schutzgottheiten des Hauſes in Geſtalt von

Schlangen (Smjej), denen sie Speisen und verschiedene Geschenke als Opfer brachten. An die Wände und Mauern, wo sie wohnten, wurden sie, so gut man konnte, hingezeichnet, wahrscheinlich zum Beweise, daß ein Geist die Stelle bewache, vielleicht auch um den Ort zu bezeichnen, wo ihnen geopfert wurde. Auch die Seelen der Verstorbenen (Uboze), die als Zwerge vorgestellt wurden, gehörten zu diesen schützenden Hausgeistern.

Don. Dieser Russische Fluß ward so wie der Bug und Dnieper von den Altslaven göttlich verehrt, und erhielt verschiedene Opfer. Doch scheint seine Verehrung nicht allgemein, sondern nur örtlich gewesen zu seyn.

Donnerstag (altsächsisch: Thunres- oder Thunerstag, vom Gotte Thuner, d. i. Thor benannt) war der wochentliche Festtag der heidnischen Sachsen und Franken. Auch der Mittwoch (Wodnestag, vom Gotte Woden oder Wodan) wurde von ihnen gefeiert.

Dori. S. Zwerge.

Drache. Der Drache ist in mythischer Beziehung ein schreckliches Ungeheuer mit vier Löwenfüssen, einem langen, dicken Schlangenschwanze, Flügeln, und einem ungeheuern Rachen, aus welchem Feuerflammen strömen. In der Heldensage des Mittelalters spielt dieser Drache eine Hauptrolle, und ist vorzüglich das Ungeheuer, welches die bepanzerten Helden zu besiegen haben, um Schätze zu heben, Mädchen zu erkämpfen, u. s. w. Der Drache wird in der Edda der kluge und weise genannt. Klug ist er vielleicht deshalb, weil das Gold, als dessen Wächter er gewöhnlich vorkommt, die größte Macht zu verführen besitzt; und eben darum ist er zugleich Symbol des Bösen. Ueber seine Bedeutung auf dem Sächsischen Kriegszeichen und auf Wappen vergl. Art. Adler.

Dračice (spr. Dratschice) oder Tassani waren die Eumeniden oder Furien der Slaven in Böhmen, Mähren und andern Ländern.

Drahomira, die heidnische Gemahlin des Böhmenherzogs Wratislaw und eine Hauptwidersacherin des zu ihrer Zeit kaum erblühten Christenthums. Ungeachtet ihr Gemahl sehr gottesfürchtig war, und sie nur auf ihr Versprechen, sich zur Christuslehre zu bekehren, zur Ehe nahm; blieb sie dennoch im Herzen eine Heidin, und wußte listig die Erfüllung des Versprechens von einem Tage auf den andern zu verschieben. Als endlich ihr Gemahl gestorben war, und Drahomira wegen Minderjährigkeit ihrer beiden Söhne Wenceslav und Boleslav die Regierung übernommen hatte, beschloß sie, alle Christen zu vernichten, selbst ihren Erstgebornen Wenceslav nicht ausgenommen, den der Vater in dem wahren Glauben sorgfältig hatte unterrichten lassen. Sie brachte daher eine grausame Christenverfolgung zum Ausbruch; und als Wenceslav, von den Leiden seiner Glaubensgenossen tief erschüttert, die Zügel der Regierung selbst ergriffen, und seine Mutter mit Beistimmung der Stände verbannt hatte, ließ ihn diese durch seinen jüngern Bruder Boleslav ermorden. Boleslav bestieg hierauf den herzoglichen Stuhl (im J. 929), und setzte die grausamen Verfolgungen gegen die bedrängten Christen fort, worin ihn Drahomira mit grimmiger Wuth unterstützte. Endlich aber ereilte sie die Rache des Himmels. Denn als sie sich einst, nach der Sage, zum Grabe ihres Vaters begeben wollte, um dort den Götzen zu opfern, fuhr sie an einem Gotteshause vorüber, als eben das Meßglöcklein erklang. Der Kutscher, ein eifriger Christ, sprang von seinem Sitze herab, warf die Geißel weg, und eilte in die Kirche. Da stieß Drahomira arge Lästerungen aus, daß man's im Tempel selbst hören konnte. Plötzlich aber öffnete sich die Erde mit entsetzlichem Krachen, und verschlang die Frevlerin sammt Roß und Wagen; nur des Kutschers Peitsche blieb liegen. Flammendes Feuer mit erstickendem Dampfe stieg aus der Kluft herauf, die schnell sich wieder schloß. Die Erde bebte, ein verheerender Sturm fuhr über das Land, und aus der Tiefe erscholl ein Heulen und Zischen, wie von Dämonen der Hölle.

Drauger oder Haugbuer (Höhenbewohner). So hießen bei den alten Skandinaviern die Gespenster abgeschiedener Seelen,

die ſich, wie die Norder glaubten, bei ihren Körpern aufhielten. Man konnte ſie durch Runen herbeirufen (citiren), um künftige Dinge von ihnen zu erfahren; oder man konnte ſie auch andern, denen man ſchaden wollte, über den Hals ſchicken. Der größte Geiſterbanner dieſer Art war Odin ſelbſt; weshalb er auch den Beinamen Draugedrot (Geiſterherr) bekam.

Draupner oder Drupner (Tröpfler), nach der Skandinaviſchen Mythologie ein von dem Zwerge Sindri verfertigter, koſtbarer goldener Ring, mit der Eigenſchaft, daß ihm jede neunte Nacht acht eben ſo koſtbare Ringe enttröpfelten. Sindri's Bruder, der Zwerg Brok, ſchenkte dieſes Kleinod dem oberſten Aſen Odin.

Dreiheit. So wie bei den Slaviſchen Religionen die Zweiheit (Dualismus, ſ. d. Art.) zum Grunde liegt; ſo iſt das Teutſche Götterthum auf die Dreiheit baſirt. Die Grundweſen dieſer Dreiheit ſind der Kriegsgott, der Donnergott und der Fruchtgott; es mögen ſchon die Namen dieſer Götter bei den verſchiedenen Teutſchen Stämmen bald ſo — bald anders klingen. Bei den Skandinaviern hießen ſie Odin (Wodan), Thor und Freyr (Friggo); bei den Altſachſen mögen es Irmin, Thor und Balder geweſen ſeyn; bei den Frieſen Woden, Thor und Foſite; bei den Franken Woden (Odin), Thunär (Thor), Saxnote (Friggo oder Freyr), u. ſ. w. Selbſt bei den Germanen des Tacitus ſticht in der vorzüglichen Verehrung des Mars (Odin), Herkules (Thor) und Merkurius (Wodan als Sonne, daher Fruchtgott), oder nach Cäſar's Bericht in der Verehrung der Sonne (Odin), des Vulkanus (Thor) und des Mondes (Frigg) dieſe Götterdreiheit deutlich hervor.

Dröbna, nach der Skandinaviſchen Mythologie eine von den neun Töchtern des Meergottes Aeger, oder den Wellenmädchen (ſ. d. Art.).

Droma. S. Fenris.

Drotten oder Drotner nannten die alten Skandinavier dieselben Priester und Räthe des historisch aufgefaßten Hauptgottes Odin, die nach einer andern Benennung auch Dyar hießen. Einige wollen wegen Aehnlichkeit der Namen einen Zusammenhang zwischen Drotten und Druiden wahrnehmen, und finden es nicht unwahrscheinlich, daß die Druiden vor Odin im Skandinavischen Norden geherrscht haben.

Drou oder Seedrou, ein Seegott, oder vielmehr Seegeist, an den selbst jetzt noch der gemeine Mann in Norwegen glaubt. Er hält sich gewöhnlich bei den Hütten und Boten der Fischer auf, und gleicht ihnen an Tracht und Aussehn. Zeigt er sich, oder bemerkt man im Bote eine Art Schaum, Drouspeichel genannt, so ist dies ein Zeichen, daß Menschen auf der See umkommen werden.

Drud. Mit diesem Worte bezeichnet man im Teutschen Aberglauben bald eine Hexe überhaupt, bald einen bösen Geist oder Kobold, vorzüglich aber den sogenannten Alp (s. d. Art.), als weibliches Wesen gedacht. In manchen Gegenden wird eine bestimmte bösartige Hexe vorzugsweise Drud genannt. Der Schweinskoth benimmt ihr Kräfte und Gehör. Freitags hört sie am schärfsten, wenn sie nicht durch jenes Mittel vertrieben wird. Ueber Schwein, Lamm und Taube hat sie keine Gewalt, weil Christus als Lamm, und der heil. Geist als Taube erschienen. Sie steckt vorzüglich im Wirbelwind; um ihn zu vertreiben oder unschädlich zu machen, rufen daher die Landleute: Drud, Drud, Saud—k! Gewöhnlich nimmt man an, daß sowohl der Name als die abergläubische Idee von diesem Wesen den Gallischen Druiden und Druidinnen ihren Ursprung verdanken. Adelung hingegen meint, daß Drud mit Druiden nicht einmal in Hinsicht der Wortableitung etwas gemein habe, indem bei Ulphilas thriutan (im Schwed. tryta) abmatten, Beschwerde verursachen heiße, und im Niedersächs. Drus den Teufel, in verschiedenen Gegenden aber eine Hexe bedeute. S. Allrunen, Alp.

Druiden hießen die Priester der alten Gallier und Celten. Sie hielten sich nur in Hainen und Wäldern auf, und standen nicht blos dem Religionswesen vor, sondern waren zugleich die Philosophen, Gelehrten und Aerzte des Volkes. Ihr Ansehen war so groß, daß die Regierung des Staates fast ganz in ihren Händen lag. Nach Julius Cäsar, der uns die meisten Nachrichten von den Lehrsätzen und Berufsgeschäften der Druiden liefert, besorgten sie alle öffentlichen und Privatopfer, erklärten die Grundsätze der Religion, theilten alle Arten von Belohnungen aus, bestimmten die Strafen für Verbrechen, und entschieden alle Rechtsstreitigkeiten als oberste Richter. Wer sich ihren Beschlüssen zu widersetzen erkühnte, gegen den sprachen sie den Bannfluch aus, wodurch er von aller Theilnahme am Gottesdienste ausgeschlossen, und dann als ein von den Göttern Verfluchter von jedermann verabscheut und geflohen wurde. Selbst ein ganzes Volk konnten sie mit dieser Acht belegen. Nichts, was irgend von Wichtigkeit war, durfte ohne ihre Beistimmung geschehen; sie führten den Vorsitz in den öffentlichen Versammlungen, beschlossen nach Willkühr Krieg oder Frieden, setzten obrigkeitliche Personen, ja selbst Könige, ein und ab, und besaßen überhaupt eine fast unumschränkte Macht. Der Unterricht sowohl in der Religion als in allen übrigen Wissenschaften, die Kriegskunst allein ausgenommen, befand sich ausschließlich in ihren Händen, und dabei waren sie und ihre Schüler von allen Lasten und Abgaben frei. Wegen der großen Vorrechte, die mit dem Stande der Druiden verbunden waren, gab es immer sehr viele Jünglinge, die den Zutritt in ihren Orden suchten, und ihre Anzahl würde noch größer gewesen seyn, wenn nicht die Strenge eines langen Probestandes, und die erstaunliche Menge von Versen, welche die Neulinge auswendig lernen mußten, viele abgeschreckt hätte. Denn aller Unterricht wurde von ihnen blos mündlich ertheilt, und im Gedächtnisse fortgepflanzt; daher die Zöglinge fünfzehn bis zwanzig Jahre nöthig hatten, um jene Gedächtnißverse zu erlernen, und den ganzen Unterricht zu fassen. Die Druiden glaubten die Unsterblichkeit der Seele und die Wanderungen derselben aus einem Körper in den andern, und nahmen an, daß einst Feuer und Wasser alle Dinge

verschlingen würden. Nebstbei gaben sie Unterricht über die Natur und die Bewegung der Gestirne, über die Größe der Welt und der Erde, über das Wesen der Dinge, und die Macht der Götter; übten aber eben so sehr Sterndeutung, Wahrsagerei und Zauberei. Auch in der Arzneikunde waren sie nicht unerfahren, nur daß oft Aberglaube die Stelle der Heilmittel vertrat. Dahin gehört, was sie von der Mistel, vorzüglich der Eichenmistel, dachten, die sie als eine Universalmedicin, ja als das Heiligste in der Natur ansahen. Bekanntlich ist die Mistel (Viscum) eine Schmarozerpflanze, die auf Eichen, Buchen, und andern Bäumen wächst, und bei uns zur Bereitung des Vogelleimes gebraucht wird. Fanden nun die Druiden diese Mistel auf einem Eichbaume, der bei ihnen ohnehin den Charakter der höchsten Heiligkeit hatte, so war dies ein Zeichen, daß die Gottheit an diesem Baume ein besonderes Wohlgefallen habe. Man nahm sie dann mit großer Feierlichkeit ab, und zwar immer am sechsten Tage nach dem Neumonde, mit welchem Tage überhaupt die Druiden ihre Monate, Jahre und Zeitalter anfingen, welche letztern einen Zeitraum von dreißig Jahren begriffen. Die Ceremonien bei der Abnahme selbst bestanden im Folgenden: Zuerst ging man im feierlichen Zuge an den Ort, wo man diese kostbare Pflanze entdeckt hatte. Die Barden eröffneten den Zug, und stimmten Gesänge zum Lobe der Götter an. Darauf ging ein Herold mit dem Heroldsstabe in der Hand, und diesem folgten drei Druiden, welche die zu einem Opfer nöthigen Sachen trugen. Endlich erschien das Oberhaupt dieser Priester, weiß gekleidet, und von einer großen Menge Volkes begleitet. Sobald man am bestimmten Orte angelangt war, stieg der Oberdruide auf die Eiche, schnitt die Mistel mit einer goldenen Sichel ab, und ließ sie auf ein, von den übrigen Druiden ausgebreitetes weißes Kriegsgewand, Sagum, herabfallen. Dann wurden zwei weiße Stiere, deren Hörner zum erstenmal gebunden waren, zum Opfer geschlachtet, und bei der Opferhandlung ein Gebet an die Götter gerichtet, daß sie dieses Geschenk (die Mistel) denen, welchen sie es gegeben, zum Heile gereichen lassen. — Die Druiden hatten ein gemeinschaftliches Oberhaupt, wozu immer der würdigste und weiseste von ihnen durch Stimmenmehrheit gewählt wurde, und

dieser [illegible] die Gallischen [illegible], und fragten [illegible] gewöhnlich Ge[illegible] geschich[illegible] größerer Freiheit und [illegible] Druiden, die [illegible] vorzüglich auf das [illegible] drei Klassen ein[illegible] Klasse blieben [illegible] Jene der zweiten Klasse [illegible] aber des ehelichen Umgangs [illegible] Diese standen den [illegible] Verrichtungen bei. Die zur [illegible] beiden obern Klassen als [illegible] geachtet, gaben sich aber [illegible] ab. Und diesen Druidinnen sollen [illegible], die aus dem Teutschen [illegible] Druden (Hexen) ihren Ursprung verdanken. [illegible] zwischen dem Götter- und [illegible] der Germanen und jenen der Gallier glauben viele, daß die Germanischen Priester ebenfalls Druiden geheißen seyen, obgleich der Name selbst bei ihnen nicht vorkommt; vorzüglich sollen sich Druidinnen in Teutschland aufgehalten haben. Was endlich den Ursprung des Namens Druiden betrifft; so gibt es hierüber verschiedene Meinungen. Einige leiten ihn von dem celtischen Worte Derus (Eiche), andere vom Griechischen δρυς (Eiche) noch andere vom Teutschen Trohtin (Gott) oder vom Celtischen De-ru wys (Lenker, Weiser) abstammen. Adelung leitet es vom altteutschen Drott oder Druth (Herr) ab.

Dualismus. Alle Slavischen Religionen sind auf den Dualismus (Zweiheit) gegründet, der sich in den zwei Hauptgöttern Bjelbog (s. d. Art.), weißer oder guter Gott, und Czernobog (s. d. Art.), schwarzer oder böser Gott, und ihrem beiderseitigen Anhange ausspricht. Diese Zweiheit unterscheidet vorzüglich das

Wesen des Slavischen Götterthums von der Teutschen, auf der Dreizeit (s. d. Art.) beruhenden Ur-Religion.

Dufa, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen, Töchtern des Meergottes Aeger (s. d. Art.).

Dugnai, eine von den Polnischen Hausgöttinnen, deren Geschäft es war, den Brodtaig zu bewahren.

Dungyr oder Dineyer, (dem es in den Ohren saus't), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Hirschen, die durch die Zweige der Esche Ygdrasil laufen, und ihr Laub fressen. S. Ygdrasil.

Dürst oder Türst. S. Wüthendes Heer.

Durathror (Ruhe störend), einer von den vier Hirschen, die nach der Skandinavischen Mythologie an den Zweigen der Esche Ygdrasil nagen. S. Ygdrasil.

Durin, nach der Skandinavischen Mythologie der Beherrscher der Erdzwerge, und selbst ein Zwerg von besonderer Kunstfertigkeit. Die Steinzwerge stehen unter der Oberherrschaft des Zwerges Möbsognir.

Dvalinn (Zögernd), nach der Nordischen Mythologie einer von den vier Hirschen bei der Esche Ygdrasil (s. d. Art.).

Dvergar. S. Zwerge.

Dyrsa, eine Böhmische Privatgöttin, welche Herzog Przemysl verehrt haben soll.

Dzidzielja, Ziza, die Göttin der Liebe bei den Polen und Schlesiern; sie bewahrte und beförderte die menschliche Fruchtbarkeit.

Auch bei den Wenden wurde Dzidzielja verehrt, und muß nothwendig mit der Slaviſchen Hauptgöttin Dziwa oder Siwa (ſ. d. Art.) irgend einen Zuſammenhang haben. Dzidzielja, ſagt Mone, iſt ihrem Namen nach die Ernährerin, die Zizengöttin, welche die Bruſt reichet; Dziewanna führt die Zeit der Geburt herbei, Marzanna iſt die Gebärerin. Höher gefaßt ſind es drei weibliche Planetenkräfte, Venus, Mond, Erde. Vergl. Dziewanna, Marzanna, Siwa.

Dziewanna, Sevana oder Senovia, eine Göttin der Polen, Schleſier und Wenden, welche den Slaven eben das geweſen ſeyn mag, was Diana den Römern war. Sie wohnte in tiefen Wäldern (daher erklärt Frencel Dziewanna durch Waldgöttin), und ihr Bild wurde von Frauen und Mädchen mit Kränzen geziert. Sie hatte wie Diana Einfluß auf die Beförderung der Geburt, und wie dieſe zu Epheſus, ſo wurde jene zu Ratzeburg als Symbol der fruchtbringenden Natur verehrt; wenn anders ihre Identität mit der Göttin Dziwa oder Siwa (ſ. d. Art.) ausgemacht iſt. Denn Dziewanna iſt blos eine verlängerte Form von Dziwa; und deutet überhaupt den Begriff des Weiblichen an, wie es aus den verſchiedenen Slaviſchen Mundarten, und namentlich aus der Böhmiſchen hervorgeht, wo Děwče (ſpr. Djewtſche), Diwice, Děwka, ein Mädchen bedeutet. Ueberhaupt ſcheinen die drei Slaviſchen Göttinnen Dziewanna, Dzidzielja, und Marzanna eine weibliche Götterdreiheit zu bilden, in welcher die Idee der zeugenden und ernährenden Natur ausgedrückt iſt.

Dziwa. S. Siwa.

E.

Easter. S. Oſtar.

Ebenrot. S. Heldenbuch.

Echo. Das Echo oder der Widerhall ist im Teutschen Mythenthume die Sprache der Zwerge.

Ecken. S. Heldenbuch.

Edda. S. Nordische Mythologie.

Eichen. Die Eichbäume waren den alten Teutschen vorzüglich heilig. S. Bäume, Druiden.

Eichhörnchen. Diese Thiere hatten im Russischen Glauben gewiß irgend eine Bedeutung, da die alten Russen die Stirnläppchen derselben statt des Geldes gebrauchten. Zu Wologda, im Regierungsbezirke gleichen Namens, wo zu einer gewissen Jahrszeit eine große Menge Eichhörnchen zum Vorschein kam, glaubte man, daß der Waldgeist, eine Art von Leschje (s. d. Art.), diese Thiere an den Teufel verspielt habe, die nun, um der Gewalt des Gewinners zu entgehen, ihre Zuflucht zu den Bewohnern jener Gegend nähmen.

Eikin (feindlich, beschwerlich), nach der Skandinavischen Mythologie einer von jenen Höllenflüssen, die sich um das Land der Götter wälzen. S. Höllenflüsse.

Eikinskialdi. S. Zwerge.

Eimyria und Eisa, nach der Skandinavischen Mythologie zwei Töchter des Elementargottes Loge (Feuer), und seiner Gattin Glöd (Gluth). Ueber die Identität dieses Loge mit dem tückischen Loke vergl. Art. Loke.

Einheriar oder Einherien (Alleinkämpfer). So heißen nach der Skandinavischen Mythologie die in der Schlacht gefallenen Helden, sobald sie nach ihrem Tode in den Pallast Valhalla (s. d. Art.) kommen.

Eitr oder Eitre. S. Sindri.

Ejkthyrner. S. Ajkthyrner.

Ejr oder Eyra, nach der Skandinaviſchen Mythologie die Göttin der Geſundheit, erfahren in der Heilkunde, und daher der weibliche Arzt der Götter.

Ekerken. Bei dem Dorfe Elten, eine halbe Meile von Emmerich im Herzogthume Cleve, ließ der Aberglaube einen Geiſt hauſen, der unter dem Namen Ekerken (Eichhörnchen) bekannt war. Er ſprang auf der Landſtraſſe umher, und neckte und plagte die Reiſenden auf mancherlei Art. Einige ſchlug er, andere warf er von den Pferden ab, noch andern kehrte er Wagen und Karren um. Doch konnte man von ihm nichts als eine entblößte Hand ſehen.

Eckhart. Der getreue Eckhart heißt im Teutſchen Aberglauben ein alter Mann mit einem weißen Stabe, der vor dem wüthenden Heere (ſ. d. Art.) einhergeht, und die Leute ermahnt, aus dem Wege, oder nach Hauſe zu gehen, damit ſie nicht Schaden nehmen. Er ſitzt auch vor dem Venus- oder Hörſelberge in Thüringen (ſ. Art. Venus), und warnt jeden, den es gelüſtet hinein zu gehen. Daher das Sprichwort: Du biſt der getreue Eckhart, du warnſt jedermann.

Elben nannte der Aberglaube in Teutſchland gewiſſe Plagegeiſter in menſchlichen und thieriſchen Körpern, die gewöhnlich von böswilligen Hexen zugebracht, aber auch von dieſen abgetrieben werden konnten. Uebelbefinden, Magerkeit, Schwäche, oder ſonſt eine Krankheit befiel den Menſchen oder das Thier, dem die Elben zugebracht wurden. Ihre Geſtalt ward von den Hexen in den mit ihnen aufgenommenen gerichtlichen Protokollen (ſo weit führten Selbſttäuſchung und Irrthum) verſchiedentlich angegeben: bald waren es weiße, oder ſchwarze, oder buntgeſtreifte Würmer; bald ſchwarze oder graue Fliegen; bald raupenartige Weſen mit ſpitzigen Schnäbeln. Daß übrigens zwiſchen den Elben und den Elfen (ſ. d. Art.)

irgend ein Zusammenhang Statt finden mag, läßt sich schon aus der Aehnlichkeit der Namen schließen.

Elder (Feuer, Dänisch: Ild) nach der Skandinavischen Mythologie ein Diener des Meergottes Aeger (s. d. Art.).

Eldhrimner heißt nach der Skandinavischen Mythologie der Kessel, in welchem der Eber Sährimner von dem Koche Andhrimner in Walhalla gekocht wird.

Elementargeister. Kabbalistische Träumereien (s. Kabbala) und die im Aberglauben so thätige Phantasie des Mittelalters bevölkerten das Weltall mit einer Menge geisterartiger Wesen, die sich in den vier Elementen, Luft, Wasser, Erde und Feuer befinden, und eben deshalb unter dem Gesammtnamen Elementargeister begriffen werden. So gab man die Luft den Sylphen, die Wellen den Ondinen, die Erde den Gnomen, das Feuer den Salamandern zur Wohnung, und dichtete ihnen verschiedene, ihrem Aufenthalte entsprechende Eigenschaften an.

Elfen oder Alfen sind in der Skandinavischen Mythologie gewisse übernatürliche, bald sichtbar, bald unsichtbar herumschweifende Wesen, die sich mit Göttern und Menschen zu schaffen machen, und nach ihrer verschiedenen Abstammung theils als wohlthätige und menschenfreundliche, theils als hämische und schadenfrohe Geister erscheinen. Denn die Elfen sind von zweierlei Art, weiße und schwarze. Die weißen Elfen, die in Alfheim, Freyrs himmlischem Reiche, wohnen, sind eine Art von Halbgöttern oder Genien; sie glänzen heller als die Sonne, und heißen eben deshalb Liosalfen (Lichtelfen). Wenn einst Himmel und Erde vergehen, so werden diese Elfen den Pallast Vidblainn in Gimle, dem neuen Himmel, bewohnen. Die schwarzen Elfen sind bösartig, häßlich gestaltet, und schwärzer als Pech; sie wohnen unter der Erde, und heißen Mörk- oder Swartalfen (Finsterniß-Elfen). Die Schwarzelfen werden oft mit den Zwergen verwechselt, und kommen in der Edda als äußerst

geschickte Kunstschmiede und Mechaniker vor, die den Göttern das Band Gleipner, das Schiff Skidbladner, das goldene Haar der Siff, Odins Speer Gugner, den goldborstigen Eber Gullinbrusti, Thors Hammer Mjölner, und den kostbaren Ring Draupner lieferten. Aus ihrem Geschlechte stammt auch der berüchtigte Alp (s. d. Art.). Nach Nyerup's Vermuthung waren die Elfen eigentlich ein Völkerstamm, der in der frühesten Zeit Skandinavien bewohnt und bei der Ankunft der Asen sich für diese erklärt hat. — Der Glaube an Elfen, Zwerge, Nöcken und andere derlei Wesen hat sich bei dem gemeinen Manne in Nordland bis auf unsre Tage erhalten. Nach Rühs stellen sich die Norweger die Alfen (Elfen) wie kleine nackte Purschen mit einem ungekrämpten Hute auf dem Kopfe vor. Wird jemand von einem Alfen angehaucht, oder kommt er zufällig an eine Stelle, wo ein Alf ausgespuckt oder gepißt hat, so kann er die Krankheit Alvgust (vermuthlich ein Uebelbefinden, wie bei uns durch das vermeintliche Beschreien) bekommen. Sie heißen auch die Unterirdischen, weil sie unter gewissen Hügeln, Häusern oder Bäumen wohnen; übrigens gleichen sie gewöhnlichen Menschen, nur daß ihre Farbe blau ist. Nach dem Aberglauben des Nordischen Landmanns dürfen gewisse Bäume nicht gefällt, und mit gewissen Häusern keine Veränderungen vorgenommen werden, wenn man sich nicht die Ungunst der Unterirdischen zuziehen will. Oft haben sie Kirchen, deren Nähe ihnen lästig war, auf eine andere Stelle versetzt, oft auch Menschen entführt, die entweder gar nicht, oder doch wahnsinnig zurückkamen. Nach der Vorstellung der Isländer bilden die Alfen einen ordentlichen unterirdischen Staat von derselben Einrichtung, wie sie bei dem Isländischen oberhalb der Erde besteht. Recht und Billigkeit sind ihnen heilig, daher schaden sie ungereizt den Menschen nie. Doch neugeborne und noch nicht getaufte Kinder rauben sie gern, und schieben ihnen die ihrigen (Umskiptingar) unter. Sie wohnen in Felsen und Hügeln, ja selbst im Meere. Ihre Wohnungen sind sehr nett, und alles Geschirr äußerst reinlich. Vorzügliches Gefallen finden sie am Umgange mit Christen; von diesen haben einige sogar mit den äußerst schönen und feurigen Alfenmädchen Kinder gezeugt, die aber ganz im Taufwasser gebadet werden müssen, um eine unsterbliche

Seele zu haben. Bei heiterer Luft kommen sie gern hervor, um sich an der Sonne zu erquicken, die nie ihre dunkle Wohnungen bestrahlt. Oft, besonders in der Neujahrsnacht, ziehen sie wie Menschen herum, und Hausväter sehen es gern, wenn sich die unsichtbaren Gäste in der Nähe niederlassen wollen; weshalb manche alles offen lassen, ein Licht anzünden, und den Tisch decken, um ihre Gastfreundschaft gegen die herumziehenden Alfen zu beweisen. In Schweden werden die runden Streifen, die man Morgens im thauigten Grase bemerkt, für Stellen nächtlicher Alpentänze gehalten. Wer Nachts in einen solchen Kreis geräth, dem werden sie sichtbar; er ist dann in ihrer Gewalt, doch schaden sie nicht, höchstens fügen sie ihm einen Possen zu. Manchmal sitzen sie in kleinen hohlen Steinen, die Elfenmühlen heißen. Ihre Stimme ist sehr leise. Auf Seeland fürchtet man vorzüglich die Elfenkönige; sie haben eine besondere Lust daran, Mädchen zu necken, und sind vortreffliche Musiker. Es gibt ein Elfenkönigs-Stück, das zwar mancher geschickte Violinist spielen könnte, aber nicht vorzutragen wagt; denn sobald es ertönt, muß Alt und Jung, ja selbst Tische, Bänke u. s. w. tanzen, und der Spieler kann nicht aufhören, wenn er nicht das Stück genau rückwärts spielen kann, oder wenn ihm nicht jemand von hinten die Saiten zerschneidet. Die Frauen dieser Elfen heißen Elliser. Sie lassen sich nur bei schönem Wetter und nur in Elfenbrüchen sehen, besonders an Stellen, wo jemand auf eine unglückliche Art um's Leben gekommen ist. Bald reißen sie Heu aus, bald führen sie Tänze. Vorn gleichen sie schönen Frauen, hinten aber den häßlichsten Unholden; und gewöhnlich sind sie es, welche die Menschen im Schlafe drücken. In Schottland denkt man sich die Elfen als kleine Wesen von zweifelhafter Natur, launisch in ihren Neigungen, und boshaft in ihrer Rache. Sie wohnen in grünen, besonders kegelförmigen Hügeln, auf denen sie auch bei Mondschein ihre Tänze halten. Man sieht die Spuren ihres nächtlichen Reihen an den kreisförmigen Streifen im Grase, die manchmal gelb und verwelkt, manchmal von dunkler, grüner Farbe erscheinen. In solchen Kreisen zu schlafen, oder nach Sonnenuntergang zu weilen, ist immer gefährlich. Sie sind auch als geschickte Wasserschmiede be-

kannt, daher man sie oft in Bergen und Felsen arbeiten hört. Ihr gewöhnlicher Anzug ist grün. Sie reiten oft in dichten, aber unsichtbaren Reihen, und nur das helle Geklingel ihrer Zügel gibt Kunde von ihrem Zuge. Zu diesem Zwecke borgen sie manchmal irdische Rosse; daher findet mancher des Morgens seine Pferde keuchend, abgemattet, mit ungekämmten Mähnen und Schwänzen im Stalle. Ueberhaupt sind sie große Liebhaber von Pferden, lieben die Jagd, und trinken gern Wein; daher sie sich oft in den Kellern der Reichen gütlich thun, wie es so viele leer gefundene Flaschen beweisen, die man doch früher gefüllt und versiegelt hatte. Am gefährlichsten sind sie den Menschen durch ihre Neigung Kinder auszutauschen, was sie in der Absicht thun, menschliche Seelen aus ihren Körpern zu stehlen. Oft entführen sie auch erwachsene Personen. Diese kommen erst nach sieben Jahren zurück; aber nach andern sieben Jahren verschwinden sie abermals, und werden selten wieder gesehen. Das Schicksal der Entführten bei den Elfen ist nicht gleich. Einige führten ein unstätes Leben, und wandelten beständig im Mondschein; andere bewohnten eine reizende Gegend, und erhielten alles, was sie nur wünschten; doch mußte jedes siebente Jahr wenigstens Ein Mensch dem Teufel geopfert werden. Aus ihrer Gewalt kann man nur nach einem Jahre und einem Tage, und nur bei ihrer großen Procession am Allerheiligen-Abend gerettet werden. Auch die Angelsachsen hatten ihre Elfen, von denen sie sich verschiedene Klassen, jede mit ihrer passenden Benennung, dachten: so gab es bei ihnen Muntelfen (Oreaden), Vuduelfen (Dryaden), Säelfen (Najaden), u. a. m. Doch waren wohl diese Namen nie unter dem Volke üblich, sondern wurden nur von den Gelehrten erfunden, um die Griechischen Ausdrücke zu übersetzen.

Elgia, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Riesenjungfrauen, mit welchen Odin den Gott Heimdal zeugte.

Eliud oder Elvidver (Elend) heißt nach der Skandinavischen Mythologie der Pallast, welchen Hela, die Beherrscherin der Unterwelt, bewohnt.

Elivager ist in der Skandinavischen Mythologie der Gesammtname jener Höllenflüsse, die aus dem Brunnen Hvergelmer in Niflheim (Nebelwelt) in den Abgrund Ginungagap (Chaos) hinausströmten, und, als wegen zu weiter Entfernung von ihrer Quelle das in ihnen enthaltene Gift zu Eis verhärtete, den ganzen Abgrund mit Eislagen anfüllten. Funken, aus Muspelheim (Feuerwelt) hinübergeflogen, schmelzten das Eis zu Tropfen, und aus diesen entstand der Riese Ymer, und dessen Ernährerin, die Kuh Audumbla. Von diesen Flüssen werden in der prosaischen Edda folgende namentlich angeführt: Syöl oder Sud, Guntraa, Fion, Fimbultul, Slidur, Hridur, Sylgir, Ylgir, Vid, Leiptr und Gjöl. Gjöl ist der nächste an der Höllengränze, gleich bei den Gittern des Todenreiches.

Elle (Alter), nach der Skandinavischen Mythologie ein altes Weib, mit welcher Thor zur Probe seiner Stärke kämpfte, und überwunden ward. Es zeigte sich aber, daß das alte Mütterchen niemand anderer als das Alter selbst war, dem alles unterliegen muß. S. Thor.

Elliser. S. Elfen.

Elvidner. S. Eliud.

Embla (Erle), nach der Skandinavischen Mythologie das erste Weib, welches die Götter Odin, Vile und Ve, eben so wie den ersten Mann Ask (Esche), aus einem Holzblöckchen schufen.

Erdmännchen. S. Kobolde, Gnomen, Zwerge, Berggeister.

Erich, Ermin. S. Irmin.

Ermin. S. Hermann.

Ermenreich. S. Heldenbuch.

Foſta oder Phoſeta, eine Frieſiſche Göttin mit fünf Pfeilen in der Rechten, und vier Kornähren in der Linken. Sie hatte viele Tempel, und wurde wahrſcheinlich als Vorſteherin des Feldbaues verehrt. Hertha (ſ. d. Art.) war Symbol der Erde als Urſtoff, und ihrer zeugenden Kraft; Foſta ſcheint aber mehr der Urbarmachung und Bearbeitung derſelben vorgeſtanden zu ſeyn. Beide liebten den Frieden. Ueberhaupt dürfte in der Weſenheit beider Göttinnen vielleicht gar kein Unterſchied Statt finden, da ſich beide in einem und demſelben Urweſen, nemlich der Erde, begegnen, und Hertha ſelbſt irgendwo den Beinamen Foſta führt. Daher mag es auch kommen, daß man den Namen Foſta oder Phoſeta von dem Römiſchen Vesta oder Griechiſchen Ἑστία ableiten will. Denn bekanntlich verehrten vorzüglich die Griechen die Göttin Veſta nicht blos als Element des Feuers, ſondern auch als Göttin der Natur und Fruchtbarkeit, wie es Orpheus 83ſte Hymne beweiſ't; in dieſer heißt Veſta die Stütze der Sterblichen, die Ewige, Mannigge-ſtaltete, Grünende, Selige, die alles beglückt und blühend macht.

Frau, weiße. S. Weiße Frau.

Frauen. Ein eigenthümlicher Zug der alten Teutſchen war die außerordentliche, auf Religioſität gegründete Achtung der Frauen. Die lange Keuſchheit der Jugend, die ſtrenge Ehe, die ſchonungsloſe Beſtrafung der Unzucht waren gewiß Ausflüſſe dieſer ſo ſchönen Volksempfindung. Tacitus berichtet, daß Frauen gar oft das weichende Schlachtheer zum Stehen gebracht, daß Jungfrauen als Geißel, größere Sicherheit gewährt, ja daß man ſich in den Frauen etwas Heiliges, und ein gewiſſes göttliches Ahnungsgefühl gedacht habe; weßhalb ſtets auf ihren Rath und ihren Ausſpruch geachtet worden. Und dieſes — ſetzt Tacitus hinzu — geſchah weder aus Schmeichelei, noch um ſie zu vergöttern. Ganz anders war es bei den Slaven, die ihre Frauen mit großer Geringſchätzung behandelten.

Freda und Weda, zwei Kriegsgötter der Frieſen. Sie wa

Feen, eine faſt jedem bekannte Gattung von Zauberinnen oder Schickſalsgöttinnen, die mit hoher Macht und einer Art von Allwiſſenheit ausgerüſtet, auf das Leben einzelner Menſchen Einfluß nehmen, und Kraft ihres Zauberſtabes die erſtaunungswürdigſten Verwandlungen an Menſchen, Thieren, Gegenden u. ſ. w. hervorbringen. Es gibt zweierlei Arten von Feen, gute und böſe; jene werden gewöhnlich als die ſchönſten Frauen der Welt, dieſe hingegen als die häßlichſten Mißgeburten gedacht. Oft finden ſie ſich bei der Wiege, oder in entſcheidenden Augenblicken des Lebens ein, beſtimmen und wenden das Schickſal, geben und nehmen Geſchenke. Doch iſt ihr Wiſſen und ihre Macht nicht unbeſchränkt, und vorzüglich der böſen Art wirken oft andere Feen oder Zauberer entgegen. Was eine Fee gewirkt hat, kann eine andere nicht ſogleich aufheben. Feen, die durch eigene Macht die wunderbarſten Verwandlungen der Weſen bewirkten, müſſen ſich oft ſelbſt durch die Gegenmacht eines feindſeligen Zauberers in irgend ein Ungethüm verwandeln; denn auch ſie ſind der Allgewalt des Schickſals verfallen, dem nicht Götter, nicht Menſchen widerſtehen. Das Vaterland der Feen-Mythologie iſt wahrſcheinlich Arabien, von wo ſie durch die Troubadours nach Europa verpflanzt wurden; obwohl einige die Feen für Nachfolgerinnen der Druidinnen, andere aber für Ueberreſte der auf Galliſchen Denkmählern vorkommenden Matronen halten, die beinahe überall als Fruchtgöttinnen, mithin als gute Weſen abgebildet erſcheinen. Der erſte Urſprung dieſer geiſterartigen Weſen dürfte wohl in der uralten theogoniſchen Vorſtellung liegen, daß die ganze Welt mit guten und böſen Genien angefüllt ſey, die auf die Schickſale der Menſchen Einfluß nehmen, und zu ihrem Glücke oder Unglücke ſich thätig beweiſen. Dieſe Idee, auf die Nothwendigkeit des Dualismus von Gut und Böſ gegründet, leuchtet aus den Mythologien aller Völker hervor, und ihr mögen nicht nur die Feen, ſondern zum Theil auch die Sylphen, Gnomen und andere Weſen dieſer Art ihr Daſeyn verdanken. Mone bemerkt, daß der Name Fee von fatua, provenzaliſch fata, italiſch fada hergeleitet, und durch gute Göttin überſetzt werde. Leibnitz leitet Fee von dem lateiniſchen fatum, Ekhard von vates ab.

thologie ein Riese, und Vater der Götterkönigin Frigga, die deshalb auch Fiorgyne heißt.

Fiorm. S. Höllenflüsse.

Flaga, nach der Skandinavischen Mythologie eine Unholdin, die auf einem Adler reitet, und zu den Zaubernornen gehört. S. Nornen.

Flins, Flinz oder Flint, ein Wendischer Gott, der auch von den Sorben in der Lausitz, und von allen westlichen Slaven verehrt wurde. Er war entweder als Gerippe, oder als magerer Greis abgebildet, der in der Rechten eine brennende Fackel, und auf den Schultern einen Löwen trug, und auf einem Feuersteine (Flins) stand. Er war der Gott des Todes, und in dieser Hinsicht zwar ein furchtbarer Gegenstand, aber doch trostreich, weil auf ihn die Auferstehung folgt; wie es der Feuerstein, der unscheinbar den Funken in sich bewahrt, die Fackel und der Löwe, der einst durch sein Gebrüll die Todten weckt, zu erkennen geben. Flins und Pya (s. d. Art.) gehören im Wendischen Glauben zu den Schwarzgöttern, von welchen die Lichtgötter den Gegensatz bilden.

Flüsse wurden sowohl von den Teutschen als Slaven verehrt. Unter den Slaven thaten dies vorzüglich die Russen, und die Flüsse Bug und Dnieper waren in dieser Hinsicht besonders ausgezeichnet. Bei den Teutschen sind nebst der Wasserprobe (s. d. Art.) verschiedene Spuren der Flußverehrung, besonders des Rheines und der Donau, vorhanden; und Tacitus (Annal. XIII. 57.) schreibt, daß bei den Germanen Salzflüsse heilig, und ihr streitiger Besitz aus Religion eine gerechte Ursache zum Kriege war. Vergl. Quellendienst.

Fofner. S. Nibelungenlied.

Folkvanger (Volksfeld) heißt die Wohnung der Skandi-

naviſchen Göttin Freya; dort befindet ſich der große und prächtige Saal Sesrumner.

Fornjordur oder Fornjoter (Ur-Erde, oder: alter Rieſe). Unter dieſem Namen begründet nach der Skandinaviſchen Mythologie die Ur-Erde, oder der Urſtoff einen rein phyſikaliſchen Götterſtamm, aus welchem die großen Elemente des Ganzen auf eine andere Art, als es der Mythus von dem Froſtrieſen Ymer (ſ. d. Art) lehrt, hervorgegangen ſind. Fornjordur, die alte Erde, zeugte drei Söhne, nemlich: Aeger (das Weltmeer), Kare (die Luft) und Loge (das Feuer). Aeger, als Ocean, vermählte ſich mit Ran, dem Raube, und zeugte die alles verſchlingenden Meereswogen, neun Töchter, die den gemeinſamen Namen Wellenmädchen (ſ. d. Art.) führen. Kare, die Luft, zeugte den Froſte (Froſt, Kälte), und dieſer den Snär oder Snio hinngamble, d. i. den alten Schnee. Snär hat noch vier andere Sproſſen, nemlich: Thorre, Drifa, Faun und Mjoll, von denen zwar keine Deutung angegeben iſt, die ſich aber vermuthlich ebenfalls auf winterliche Phänomene beziehen. Loge, das Feuer, vermählte ſich mit Glöd (Gluth), und zeugte Kohlen und Aſche, die ſich in ſeinen zwei Töchtern Eimyria und Eiſa perſonifiziren. Ueber Loge ſehe man noch beſonders den Art. Loke.

Forſete, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Sohn des Asen Balder und der Nanna; Gott des Friedens, der Eintracht und Verſöhnlichkeit. Alle, die ſich in Streitigkeiten an ihn wenden, kehren verſöhnten Herzens zurück; Götter und Menſchen kennen keinen gerechteren Richter als ihn. Sein Pallaſt Glitner iſt mit Silber gedeckt, und die Wände ſind mit Gold belegt. Mehr über Forſete findet man in der Edda nicht; doch bezeugen Schriftſteller, die 100 Jahre älter als Sämund und Snorro ſind, daß er im Sachſenlande verehrt worden, und auf der nach ihm benannten Inſel Foſetesland (Helgoland) einen Tempel gehabt habe.

Foſite. S. Forſete.

der Riesen, wo Gymer, Gerdas Vater, wohnte. Wüthende Hunde waren an die Thür der hölzernen Umzäumung von Gerdas Wohnung gebunden, und ringsum loderten Feuerflammen. Doch Skirner ritt ungeachtet der Warnung des Wegehüters muthig zwischen den Hunden hindurch, und setzte kühn durch die drohenden Flammen, daß die Erde erbebte, und alle Wohnungen Gymers erzitterten. Da schickte Gerda ihre Dienerin hinaus, und ließ ihn bitten, herein zu kommen in ihr Gemach, und reinen Meth zu trinken. Er trat ein, und versuchte erst durch Versprechungen, Gerda für Freyr zu gewinnen, indem er ihr eilf goldene Aepfel und den Ring Draupner (s. d. Art.) als Geschenk anboth. Sie aber schlug beides aus; worauf er drohte, ihr mit seinem glänzenden Schwerte das Haupt abzuschlagen. Allein auch da blieb Gerda noch standhaft. Endlich drohte er, ihren Vater zu tödten, und sie mit der Zauberruthe so zu berühren, daß sie verwandelt in ein Schreckbild, aller Freuden verlustig, jeden Tag von furchtbaren Schrecknissen gequält, aller Bedürfnisse und Bequemlichkeiten beraubt, im Abgrund der Todten wohnen sollte, auf immer verbunden mit dem dreiköpfigen Eisriesen Reifgrimner; nichts als Ziegenharn sollte sie trinken, gemartert von drei gräßlichen Dingen: Männerwuth (Mannsucht), Unvermögen und Unruh. Auf diese Beschwörung und Weissagung ergab sich Gerda, und versprach nach neun Nächten in dem Haine Barri oder Barey (Knospen-Au) Freyrs Gattin zu werden; was auch endlich geschah. Aus dieser Mythe erklärt Mone in physischer Hinsicht den Freyr für die Sehnsucht des Mannes nach dem Weibe; Gerda ist die Schamhaftigkeit. Darum ist sie so schön, darum brennt die Lohe um ihre Wohnung, und weis't jedes unziemliche Vorhaben durch die Scheu zurück, die sie einflößt. Vergebens biethet ihr Skirner Geschenke an, umsonst droht er ihr mit dem Tode durch Freyrs Schwert; kaufen und erzwingen kann man die Liebe nicht, sie gehört einer andern Macht an, dem Zauber nemlich, dem sie nicht widerstehen kann, und darum selber unwiderstehlich ist. Deshalb beginnt Skirner seine Zauberformeln, durch die er auch seine Absicht erreicht. — Durch die Liebe um sein Schwert gebracht, tödtete Freyr den Riesen Beli mit einem Hirschgeweih; al-

ren als Krieger gebildet, die auf dem Kopfe einen befiederten Helm, vor der Bruſt einen Schild, und am Rücken Flügel hatten.

Freiſchuß heißt bei abergläubiſchen Menſchen, vorzüglich Jägern und Jagdliebhabern, ein Schuß, mit dem man alles treffen kann, was ſich nur immer innerhalb der Schußweite befindet, auch wenn man es gar nicht ſieht; ja manche Freiſchüſſe ſind weder auf die Schußweite beſchränkt, ſondern reichen durch alle Reviere der Welt. Dem ſolche Schüſſe zu Gebothe ſtehen, wird Freiſchüß genannt; er kann ſich aufgeben laſſen, was er ſchießen ſoll, Hirſch, Reh, oder Haſen, und braucht dann nur aufs Gerathewohl die Flinte abzudrücken, ſo muß das Wild fallen, und vor ihm liegen. Eine ſolche Kunſt kann aber freilich nur mit Hülfe des Teufels erworben werden, der dann nach Umſtänden entweder eigene Freikugeln hergibt, oder die Macht ertheilt, mit was immer für Kugeln täglich eine beſtimmte Anzahl ſolcher Freiſchüſſe machen zu können.

Freke (verzehrend), nach der Skandinaviſchen Mythologie einer von den zwei Wölfen, denen Odin die Speiſen gibt, die ihm in Valhalla vorgeſetzt werden; der andere heißt Gere (gierig). Odin bedarf nemlich keiner Speiſe, ſondern trinkt nur Wein und Meth.

Freya, nach der Skandinaviſchen Mythologie die Göttin der Liebe und Zärtlichkeit; überaus reitzend, gütig, ſanft, klug und ſchlau. Allen Menſchen iſt ſie hold, vorzüglich aber den Liebenden; daher ſind Lieder der Liebe ihr ein angenehmes Opfer. Sie iſt eine Tochter Niord's und ſeiner eigenen Schweſter, die Stieftochter Skade's, die Schweſter Freyrs, und nach Frigga die vornehmſte Göttin. Ihre Wohnung heißt Folkvanger (Volksfeld), wo ſie der Edda zufolge die Hälfte der in Schlachten gefallenen Krieger aufnimmt (Vergl. hierüber Frigga). Ihr Saal Sesrumner iſt äußerſt ſchön und geräumig; und der Wagen, auf dem ſie fährt, wird von zwei Katzen gezogen. Ihrem Gemahl Odr gebar ſie zwei Töchter, Hnos und Gerſemi, die ſo ſchön waren, daß al-

Sanna, eine Wahrſagerin bei den alten Teutſchen, die zufolge des Dio Kaſſius unter der Regierung des Domitian lebte, und nach Velleda (ſ. d. Art.) im größten Anſehen ſtand.

Sardot ſoll bei den Preußiſchen Wenden ein Gott der Schiffer geweſen ſeyn.

Sardroſa, das Mutterpferd, mit welchem der Hengſt Ham den Luftklepper Hofwarpnez zeugte, deſſen ſich die Skandinaviſche Göttin Gna, als Bothſchafterin der Götterkönigin Frigga, bedient.

Sarm oder Sarmur, eigentlich ein Gattungswort der Skandinaviſchen Sprache, das einen Hund bedeutet; in der Edda bezeichnet es aber insbeſondere den beißigen Höllenhund, der am Eingange zu Helas Wohnung bei der Höhle Gnüpa angebunden liegt, bis er beim Weltuntergange los wird, um mit Surturs Schaaren gegen die Aſen zu ſtreiten. Er kämpft mit dem Gotte Tyr, und beide fallen zugleich.

Sarbunithis, ein Hausgott bei den Polen und Schleſiern, in deſſen beſonderer Obſorge die jungen Lämmer ſtanden.

Sasto. So hießen bei den Wenden und Pommern die bösartigen Hausgeiſter. Von dieſen wird Marowit (ſ. d. Art.) beſonders angeführt.

Saul, eine von den Valkyren (ſ. d. Art.).

Saumul, einer von den Skandinaviſchen Höllenflüſſen (ſ. d. A.).

Saundler, ein Beiname des Skandinaviſchen Hauptgottes Odin.

Saupul, einer von den Skandinaviſchen Höllenflüſſen (ſ. d. A.).

Geburtsgöttinnen. S. Nornen.

Gefion, nach der Skandinaviſchen Mythologie die Göttin der Unſchuld. Selbſt Jungfrau, beſchützt ſie alle keuſchen und frommen Mädchen, die auch nach dem Tode in ihre himmliſche Wohnung kommen, und ihr dienen. Die Schickſale der Menſchen kennt ſie ſo gut wie Odin. Ihre vornehmſte That, wobei aber freilich ihr mythiſch jungfräulicher Charakter wegfällt, beſteht in der Gründung der Inſel Seeland. Gylfe, König von Schweden, ſchenkte einem herumziehenden Weibe für ihren muntern Geſang ſo viel Land, als vier Ochſen in einem Tage und einer Nacht umpflügen könnten. Dieſes Weib war Gefion, welche Odin von Fünen aus zum Gylfe geſchickt hatte. Sie nahm nun vier Ochſen, ihre Söhne von einem Rieſen, und ſpannte ſie vor den Pflug. Dieſe zogen ſo gewaltig, daß ein großes Stück Land in das Meer hinausgeſchoben ward, wo ſie es, Fünen gegenüber, befeſtigte. So entſtand die Inſel Seeland. In Schweden blieb aber von dem abgepflügten Stück Landes ein See, Namens Lauger (Mälarſee), deſſen Buchten genau mit den Vorgebirgen von Seeland zuſammenpaſſen.

Gefna. S. Freya.

Geierskogul, eine von den Walkyren (ſ. d. Art.).

Geirahöd (Lanzenerhebung), eine von den Walkyren (ſ. d. Art.).

Geraulul (den Spieß tränkend), eine von den Walkyren (ſ. d. Art.).

Geirröd (den Spieß röthend), nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Rieſe, in deſſen Gefangenſchaft einſt Loke gerathen war. Um frei zu werden, mußte er verſprechen, den Gott Thor ohne ſeinen Hammer und Kraftgürtel nach Geirröds Wohnung zu locken. Thor ging hin, und erſchlug den Rieſen. S. Thor.

Geirröd, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein König des Gotnalandes, den die Göttin Frigga ungemein haßte. Odin

das goldene Luſtſchloß Sindri auf dem Nida- oder Idagebirge. Die eigentliche Lage dieſes Tugendhimmels iſt folgende: Ueber dem erſten Himmel, dem gewöhnlichen Aufenthalte der Götter oder Aſen, iſt ein zweiter Himmel, genannt Aundlang, und über dieſem der dritte, Vidblain, wo die Lichtelfen wohnen; und in dieſen ſetzte man das noch ſchöner als Sonnenfeuer glänzende Gimle.

Ginungagap. So hieß nach der Skandinaviſchen Mythologie der gränzenloſe, chaotiſche Abgrund, oder der leere Raum, der vor der Schöpfung des Himmels und der Erde war. S. Alfadur.

Giöll, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Höllenfluß, nahe an der äußerſten Gränze der Unterwelt. S. Höllenflüſſe, Elivager.

Gipul, einer von den Skandinaviſchen Höllenflüſſen (ſ. d. A.).

Giſelher. S. Nibelungenlied.

Gjel, nach der Skandinaviſchen Mythologie eines von den Pferden, deren ſich die Aſen bedienen. S. Aſenpferde.

Gjöl oder Gjaull, nach der Skandinaviſchen Mythologie einer von den aus Hvergelmer ſtrömenden Flüſſen Elivager (ſ. d. Art.). Gjöl heißt auch der Fels, durch welchen die Aſen das eine Ende des Bandes Gleipner, das Gelgia hieß, zogen, als ſie damit den Wolf Fenris feſſelten. S. Fenris.

Gladr (munter), eines von den Skandinaviſchen Aſenpferden (ſ. d. Art.).

Gladsheim (Wonneſitz), nach der Skandinaviſchen Mythologie eine herrliche Gegend oder Stätte in der Götterſtadt Asgard, wo ſich ein Prachtgebäude mit Sitzen für die zwölf Aſen und einem Ehrenſitze für Odin befindet. Dort ſteht auch der Pallaſt Valhalla (ſ. d. Art.).

Glanur (Freude), nach der Skandinaviſchen Mythologie der Gemahl der Sol oder Sunna (Sonne), der Tochter des Geſtirngottes Mundilfare. S. Alfadur, Sol.

Glapsvithr, ein Name des Skandinaviſchen Hauptgottes Odin.

Gläſisvol, nach verſchiedenen Mythographen das Land der Unſterblichkeit, das in die Nordiſche Urreligion gehört, die älter als Odin und die Aſen iſt, und von der man faſt gar keine Nachricht mehr hat. Wedel Simonſen (in Nyerups Wörterb.) bemerkt, daß Gläſisvol nichts anderes bedeute als Bernſteinland; daß aber die Phantaſie dieſes Land zur Wohnung der Seligen erhob.

Glaſor (Goldhain), nach der Skandinaviſchen Mythologie ein reitzender Hain vor Valhalla, deſſen Bäume goldene Zweige und Blätter haben.

Glenr (glänzend), eines von den Skandinaviſchen Aſenpferden (ſ. d. Art.).

Glitner (ſchimmernd), der Pallaſt des Skandinaviſchen Gottes Forſete. Er ruht auf goldenen Säulen, und iſt mit Silber gedeckt; Wände und Zimmer ſind von rothem Gold.

Glöd (Gluth), die Gattin des Skandinaviſchen Feuergottes Loge (Loke). Ihre Töchter waren Eiſa und Einmyria.

Gloinn (glänzend). S. Zwerge.

Gna, eine Skandinaviſche Göttin von niederem Range. Sie iſt die Botſchafterin der Götterkönigin Frigga, und bedient ſich auf ihren Reiſen des Roſſes Hofwarpner, das durch die Luft fliegt, auf dem Meere geht, und durch Flammen ſetzt.

das goldene Luſtſchloß Sindri auf dem Nida- oder Idagebirge. Die eigentliche Lage dieſes Tugendhimmels iſt folgende: Ueber dem erſten Himmel, dem gewöhnlichen Aufenthalte der Götter oder Aſen, iſt ein zweiter Himmel, genannt Aundlang, und über dieſem der dritte, Vidblain, wo die Lichtelfen wohnen; und in dieſen ſetzte man das noch ſchöner als Sonnenfeuer glänzende Gimle.

Ginungagap. So hieß nach der Skandinaviſchen Mythologie der gränzenloſe, chaotiſche Abgrund, oder der leere Raum, der vor der Schöpfung des Himmels und der Erde war. S. Alfadur.

Giöll, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Höllenfluß, nahe an der äußerſten Gränze der Unterwelt. S. Höllenflüſſe, Elivager.

Glpul, einer von den Skandinaviſchen Höllenflüſſen (ſ. d. A.).

Giſelher. S. Nibelungenlied.

Gjel, nach der Skandinaviſchen Mythologie eines von den Pferden, deren ſich die Aſen bedienen. S. Aſenpferde.

Gjöl oder Gjaull, nach der Skandinaviſchen Mythologie einer von den aus Hvergelmer ſtrömenden Flüſſen Elivager (ſ. d. Art.). Gjöl heißt auch der Fels, durch welchen die Aſen das eine Ende des Bandes Gleipner, das Gelgia hieß, zogen, als ſie damit den Wolf Fenris feſſelten. S. Fenris.

Gladr (munter), eines von den Skandinaviſchen Aſenpferden (ſ. d. Art.).

Gladsheim (Wonneſitz), nach der Skandinaviſchen Mythologie eine herrliche Gegend oder Stätte in der Götterſtadt Asgard, wo ſich ein Prachtgebäude mit Sitzen für die zwölf Aſen und einem Ehrenſitze für Odin befindet. Dort ſteht auch der Pallaſt Valhalla (ſ. d. Art.).

Spürt's immer nach Nebel,
Hat Beine wie Säbel;
Es watschelt, es tappt,
Possierlich verkappt,
Bald äffisch und drollig,
Bald bärenhaft knollig;
Trägt Pelze von Ratten,
Und spottet des Lichts
Beim Scheine des platten
Karfunkelgesichts.

Gnúpa oder Gnúpahellir (Gnúpa-Höhle), eine Höhle, vor welcher der Skandinavische Höllenhund Garm bis zum Tage des Weltunterganges angebunden liegen muß.

Godan, Gode. S. Odin.

Godheim, eine von den neun Welten im Skandinavischen Glauben, die zur Wohnung der Asen bestimmt ist. S. Welten.

Gòinn (vielleicht: unrein), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Schlangen, die in dem Brunnen Hvergelmer an den Wurzeln der Esche Ygdrasil nagen.

Göll (Geschrei), eine von den Walkyren (s. d. Art.).

Gondu, ein Gott der Polen und Schlesier, den besonders Mädchen und Jungfrauen (vielleicht um eine glückliche Ehe) anriefen.

Göndul, eine von den Walkyren (s. d. Art.).

Gorinia wird von Mone als eine Berggöttin der Russen angegeben.

Götterdämmerung. S. Ragnarokr.

Gottesurtheil. S. Ordalien.

Göya, (Gña), eine Hauptgöttin der Schweden, die zwar als eine Tochter Thors angegeben wird, eigentlich aber mit Frigga oder Jörd (Hertha) einerlei ist. Das große Fest dieser Nordischen Ceres wurde im Februar gefeiert, der deshalb bei den alten Teutschen Goyemonat hieß.

Goyemonat. S. den vorhergehenden Artikel.

Gräber. S. Todtengebräuche.

Grafvitnir (im Graben erfahren), nach der Skandinavischen Mythologie eine Schlange, deren Kinder Goinn und Moinn unter den Schlangen sind, die in dem Brunnen Hvergelmer an den Wurzeln der Esche Ygdrasil nagen.

Grafvöllud̃r (die Erde aufgrabend), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Schlangen, die in dem Brunnen Hvergelmer an den Wurzeln der Esche Ygdrasil (s. d. Art.) nagen.

Gral. Der heilige Gral ist die Schüssel des Abendmahls, die Joseph v. Arimathia befaß. Die auf den Gral sich beziehenden Sagen gehören zur Gallischen Ueberlieferung, und des berühmten Wolfram von Eschenbach (des vorzüglichsten Minnesingers im 13ten Jahrhundert) Teutsches Gedicht: der Titurel, oder die Pfleger des Grales ist nach einem Provenzalischen Muster gearbeitet.

Gram, nach der Nordischen Sage das Schwert des berühmten Sigurd. S. Nibelungenlied.

Gramr (gram, wild), nach der Skandinavischen Mythologie der erste, d. i. oberste oder grimmigste von allen Hunden, und wahrscheinlich mit dem Höllenhunde Garm (s. d. Art.) einerlei. So heißt es in der Edda:

Die Esche Ygdrasil,
Sie ist der erste der Bäume,
Und Skidbladner der Schiffe,

Odin der Asen,
Aber der Pferde Sleipner,
Bifrost der Brücken,
Aber Brage der Skalden,
Habrok der Habichte,
Aber der Hunde Gramr.

Grani (bebartet), nach der Nordischen Sage das Roß des berühmten Sigurd. S. Nibelungenlied.

Grath, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Gravakr (Graurücken), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Schlangen, die in dem Brunnen Hvergelmer an den Wurzeln der Esche Ygdrasil nagen.

Greipe. S. Gialpe.

Gridur (günstig), nach der Skandinavischen Mythologie eine Riesin, mit der Odin den Vidar zeugte. Als Thor zum Riesen Geirröd reis'te, warnte sie ihn vor dessen Verschmitztheit, und lieh ihm einen Gürtel, ein Paar Eisenhandschuhe und ihren Stab, Gridurs-stab genannt. S. Thor.

Grimarr (verschleiert), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Grimhilldur. S. Nibelungenlied.

Grimmer (Grimmkälte). S. Vasuthe.

Grimner, ein Name, den der Skandinavische Odin angenommen hatte, als er zum König Geirröd zog. Daher das Gedicht Grimnismal.

Grimr (Grimm, wild), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Großmann. S. Krußmann.

Grotta, eine Mühle des Dänenkönigs Frothi, auf der man Gold, Glück, Frieden, kurz alles, was man wollte, mahlen konnte. S. Fenja.

Guboi und Twertikos, zwei besondere Schutzgötter der Stadt Sarakowsk in Polen.

Gudi, eine Waldgottheit der Pommern und Wenden in Gestalt eines weidenden Hirsches.

Gudr, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den drei Valkyren, die im Kriege den Kämpfenden voranreiten, die Schlacht lenken, und bestimmen, wer nach Valhalla kommen, d. i. in der Schlacht fallen soll. Die zweite heißt Rota, und die dritte ist die jüngste Norne, Skuld.

Gudrunnur (Gott entsprungen). S. Nibelungenlied.

Guldfari (Goldmähne), nach der Skandinavischen Mythologie des Riesen Hrugner Pferd, und das beste Roß nach Odins Sleipner. Thor, der den Hrugner erschlug, schenkte es seinem Sohne Magne.

Guldtoppur (Goldzopf), das goldmähnige Pferd des Skandinavischen Gottes Heimdal.

Gullinbruste oder Gullinhörste (Goldborste), nach der Skandinavischen Mythologie der goldborstige, hell leuchtende Eber, dessen sich der Gott Freyr statt eines Rosses bedient. Er fährt durch Luft und Meer, und ist eines von jenen drei Meisterstücken, welche der Zwerg Sindri zufolge einer von seinem Bruder Brok mit Loke eingegangenen Wette verfertigt hatte.

Gullintanni (Goldzahn), ein Beiname des Skandinavischen Gottes Heimdal, weil dieser goldene Zähne hat.

Gullveig (Geldeswerth, Geld) erscheint in der Voluspa (einem Theile der poetischen Edda) als eine böse Gottheit, die überall, wo sie hinkommt Heid (Geld, oder: was gilt) genannt wird, den Dienst der übrigen Götter entehrt, Zauberei übt, und, mehrmal in die Flammen geworfen, dennoch wieder aus dem Brande lebend zurückkehrt, und den Menschen Verderben bereitet. Wer erkennt nicht in dieser Allegorie die Eigenschaften des Goldes, der Quelle unzähliger Uebel.

Gungner, der Spieß des Skandinavischen Hauptgottes Odin. Obgleich dieser Speer von selbst die größten Niederlagen anrichtet, so kann sich dennoch Odin beim Weltende damit nicht schützen, sondern wird von dem Wolfe Fenris verschlungen. Die Verfertiger dieser Wunderwaffe waren Ivalds Söhne, kunstvolle Schwarzelfen, die auch das goldene Haar der Siff und das Schiff Skidbladner zu Stande brachten.

Gunlöda, nach der Skandinavischen Mythologie die Tochter des Riesen Suttung, der sie in einem Berge zur Wächterin des von den Zwergen Fialar und Galar erhaltenen, aus Quasers Blut bereiteten Dichtermethes setzte. Odin, der als Wurm in den Berg geschlüpft war, und dann in seiner Göttergestalt Gunlödas Liebe gewann, erhielt von dieser die Erlaubniß, drei Züge von dem Meth zu thun. Mit diesen drei Zügen leerte er alle drei damit angefüllten Gefässe, und war nun im Besitze des ganzen Methes. S. Odin, Quaser, Suttung.

Gunnar. S. Nibelungenlied.

Gunnur, eine von den Walkyren (s. d. Art.).

Gunther. S. Heldenbuch.

Gunthorin (kriegskühn), einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Guntraa, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Flüssen Elivager (s. d. Art.).

Guttormur. S. Nibelungenlied.

Gyge oder Gygur (Riesenweib) heißt in der Skandinavischen Mythologie jene Riesin, die mit dem Wolfe Fenris die beiden Wölfe Skoll und Hate zeugte, von welchen der erstere die Sonne, der andere den Mond verfolgt.

Gygiur. S. Volen.

Gylfe, ein König in Schweden, der sehr klug und weise war. Das Gerücht von der Macht und den Thaten der Asen erregte seine Bewunderung; er nahm sich daher vor, nach Asgard zu reisen, und sich selbst von allem zu überzeugen. Damit er unerkannt bleibe, nahm er die Gestalt eines alten Mannes an, und nannte sich Gangler. Allein die Asen, die klüger waren als er, errieten seine Absicht, und veranstalteten mancherlei Zauberwerk, um ihn bei seiner Ankunft zu äffen. Als er in die Stadt kam, erblickte er einen Pallast von unermeßlicher Höhe, dessen Dach mit vergoldeten Schilden wie mit Ziegelsteinen belegt war. Im Eingange sah Gylfe oder Gangler einen Mann, der mit kleinen Schwertern so kunstgewandt spielte, daß ihrer sieben zugleich in der Luft waren. Dieser führte Ganglern in den Pallast, und sogleich wurden die Thüren hinter ihnen zugeschlagen. Es gab daselbst viele Gemächer, und eine Menge Menschen, von denen einige spielten, andere zechten, und wieder andere kämpften. Er ging weiter; da sah er drei Ehrensitze, einen über den andern, und auf jedem einen Mann. Auf die Frage, wer diese wären, antwortete sein Führer, daß auf dem untersten der König sitze, Har, auf dem zweiten Jafnhar, und auf dem obersten Thridje. Hierauf begann ein langes Gespräch zwischen Gangler und jenen drei Männern. Dieses Viergespräch ist eigentlich die Form, in welcher der wichtigste Theil der prosaischen Edda, d. i. der Mythologie der Norder vorgetragen wird. Den An

laß zu der dialogiſchen Einkleidung gab vielleicht die Sage, daß der Schwedenkönig Gylfe, der ſich dem Eroberer Odin nicht gewachſen fühlte, dieſem ehrerbietig entgegen gegangen ſey, und verlangt habe, er ſollte ſich mit ihm in einen Wettſtreit durch Fragen und Antworten einlaſſen. Dabei bewies aber Odin eine ſolche Ueberlegenheit, daß Gylfe zufolge des hierüber geſchloſſenen Vertrages einen Theil ſeines Königreichs an ihn abtreten mußte. Vergl. d. Artt. Har, Aſen, Odin.

Gyller (goldig), eines von den Skandinaviſchen Aſenpferden (ſ. d. Art.).

Gymer (groß), nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Bergrieſe, und Vater der ſchönen Gerda, der Gattin des Aſen Freyr. Sonſt führt er auch den Namen Aeger, und wird dann als Meergott, oder als der Ocean ſelbſt gedacht. S. Aeger.

H.

Haar. Die Haare und der Bart wurden von allen Teutſchen ſorgfältig gepflegt. Mone erklärt dies aus einem religiöſen Grunde, und ſieht es als Folge und Aeußerung des Sonnendienſtes an. Auch iſt ja Odin nichts anderes als die Sonne, und die Strahlen der Sonne ſind ihre Haare. Darum heißt Odin auch Langbarder (Langbart), daher der Name und die Bartpflege der Longobarden, daher endlich die Sitte der alten Katten und anderer Teutſchen Völker, Haare und Bart wachſen zu laſſen, bis ſie einen Feind erlegt. Eben ſo läßt ſich daraus erklären, warum bei Teutſchen das Haarabſchneiden ſo ſchimpflich, und zum Theil als Strafe für Verbrecher beſtimmt war.

Habrok (Hochfuß), in der Skandinaviſchen Mythologie der vorzüglichſte aller Habichte. Vielleicht iſt es eben derſelbe, der dem

Guntraa, nach der Skandinaviſchen Mythologie einer von den Flüſſen Elivager (ſ. d. Art.).

Guttormur. S. Nibelungenlied.

Gyge oder Gygur (Rieſenweib) heißt in der Skandinaviſchen Mythologie jene Rieſin, die mit dem Wolfe Fenris die beiden Wölfe Skoll und Hate zeugte, von welchen der erſtere die Sonne, der andere den Mond verfolgt.

Gygiur. S. Volen.

Gylfe, ein König in Schweden, der ſehr klug und weiſe war. Das Gerücht von der Macht und den Thaten der Aſen erregte ſeine Bewunderung; er nahm ſich daher vor, nach Asgard zu reiſen, und ſich ſelbſt von allem zu überzeugen. Damit er unerkannt bleibe, nahm er die Geſtalt eines alten Mannes an, und nannte ſich Gangler. Allein die Aſen, die klüger waren als er, errieten ſeine Abſicht, und veranſtalteten mancherlei Zauberwerk, um ihn bei ſeiner Ankunft zu äffen. Als er in die Stadt kam, erblickte er einen Pallaſt von unermeßlicher Höhe, deſſen Dach mit vergoldeten Schilden wie mit Ziegelſteinen belegt war. Im Eingange ſah Gylfe oder Gangler einen Mann, der mit kleinen Schwertern ſo kunſtgewandt ſpielte, daß ihrer ſieben zugleich in der Luft waren. Dieſer führte Ganglern in den Pallaſt, und ſogleich wurden die Thüren hinter ihnen zugeſchlagen. Es gab daſelbſt viele Gemächer, und eine Menge Menſchen, von denen einige ſpielten, andere zechten, und wieder andere kämpften. Er ging weiter; da ſah er drei Ehrenſitze, einen über den andern, und auf jedem einen Mann. Auf die Frage, wer dieſe wären, antwortete ſein Führer, daß auf dem unterſten der König ſitze, Har, auf dem zweiten Jafnhar, und auf dem oberſten Thridje. Hierauf begann ein langes Geſpräch zwiſchen Gangler und jenen drei Männern. Dieſes Viergeſpräch iſt eigentlich die Form, in welcher der wichtigſte Theil der proſaiſchen Edda, d. i. der Mythologie der Norder vorgetragen wird. Den An-

laß zu der dialogiſchen Einkleidung gab vielleicht die Sage, daß der Schwedenkönig Gylfe, der ſich dem Eroberer Odin nicht gewachſen fühlte, dieſem ehrerbietig entgegen gegangen ſey, und verlangt habe, er ſollte ſich mit ihm in einen Wettſtreit durch Fragen und Antworten einlaſſen. Dabei bewies aber Odin eine ſolche Ueberlegenheit, daß Gylfe zufolge des hierüber geſchloſſenen Vertrages einen Theil ſeines Königreichs an ihn abtreten mußte. Vergl. d. Artt. Har, Aſen, Odin.

Gyller (goldig), eines von den Skandinaviſchen Aſenpferden (ſ. d. Art.).

Gymer (groß), nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Bergrieſe, und Vater der ſchönen Gerda, der Gattin des Aſen Freyr. Sonſt führt er auch den Namen Aeger, und wird dann als Meergott, oder als der Ocean ſelbſt gedacht. S. Aeger.

H.

Haar. Die Haare und der Bart wurden von allen Teutſchen ſorgfältig gepflegt. Mone erklärt dies aus einem religiöſen Grunde, und ſieht es als Folge und Aeußerung des Sonnendienſtes an. Auch iſt ja Odin nichts anderes als die Sonne, und die Strahlen der Sonne ſind ihre Haare. Darum heißt Odin auch Langbarder (Langbart), daher der Name und die Bartpflege der Longobarden, daher endlich die Sitte der alten Katten und anderer Teutſchen Völker, Haare und Bart wachſen zu laſſen, bis ſie einen Feind erlegt. Eben ſo läßt ſich daraus erklären, warum bei Teutſchen das Haarabſchneiden ſo ſchimpflich, und zum Theil als Strafe für Verbrecher beſtimmt war.

Habrok (Hochfuß), in der Skandinaviſchen Mythologie der vorzüglichſte aller Habichte. Vielleicht iſt es eben derſelbe, der dem

Adler auf der Esche Ygdrasil zwischen den Augen sitzt, und sonst Vederfölner heißt. Vergl. Art. Gramr.

Hackelnberg. S. Wüthendes Heer.

Hadebrant. S. Heldenbuch.

Hadebruch. S. Nibelungenlied.

Hading, ein vergötterter Held und Sohn des Dänenkönigs Gorm. Die Art seiner Verehrung und Abbildung ist unbekannt.

Hagen von Troneg. S. Nibelungenlied.

Haine. Von der Heiligkeit der Wälder und Haine bei den Germanen finden sich im Tacitus unzweideutige Spuren. Die Semnonen, eine Suevische Völkerschaft, schickten zur bestimmten Zeit aus allen Gauen Abgesandte in einen durch Weissagung der Vorältern und alte Ehrfurcht geheiligten Wald, schlachteten gemeinschaftlich einen Menschen, und eröffneten damit ihren schrecklichen Gottesdienst. Außerdem hatte der Hain noch eine andere Verehrung. Niemand ging anders als gebunden hinein, um sich dadurch vor des Gottes Macht zu demüthigen, und sie anzuerkennen. Fiel einer zufällig auf den Boden, so durfte er weder aufstehen, noch durfte ihm aufgeholfen werden, sondern er ward auf der Erde zurückgewälzt. Aller Aberglaube war auf diesen Hain gerichtet, als wenn aus ihm das Volk seinen Ursprung genommen hätte; darin waltete ihr Gott, der Lenker aller Dinge, alles übrige war dort unterwürfig und gehorsam. — Von den Naharvalen führt Tacitus einen durch alte Religion geheiligten Hain an, worin ein Priester im weiblichen Gewande den Vorsitz hatte, und zwei Götter, nach Römischer Uebersetzung Castor und Pollux, verehrt wurden. Ihre Bedeutung war wie die der Dioskuren, ihr Name aber Alces (s. d. Art.); sie wurden als Brüder und Jünglinge, aber ohne alles Bildwerk verehrt. Ueber den geheiligten Wald der Göttin Hertha auf Seeland s. Art. Hertha.

Haldan, mit dem Beinamen Berggram, König von Dänemark, soll dem Saxo zufolge von Einigen als Gott verehrt, und wegen seiner Großthaten für den Sohn des Gottes Thor gehalten worden seyn.

Halegmonat. So hieß bei den alten Teutschen der Monat September.

Hallinskidi. S. Heimdal.

Ham. S. Gardrofa.

Hamingia oder Hamingior. S. Nornen.

Hamoys. Unter diesem Namen wurde der Skandinavische Gott Thor bei Hamburg verehrt.

Häner oder Hainer, nach der Skandinavischen Mythologie ein Ase, der von den übrigen Asen oder Göttern bei einem Friedensschlusse den Vanen zum Geißel gegeben, und ihnen für eben so weise und einsichtsvoll angepriesen wurde, als er schön und stattlich aussah. Die Vanen erwählten ihn deshalb zu ihrem Oberhaupte, merkten aber bald, daß sie betrogen wären, da sich Häner in allem sehr unklug benahm. Sie hielten sich darum an Häners Rathgeber, Mimer, schlugen diesem das Haupt ab, und schickten es dem Asenkönige Odin. Dieser balsamirte es ein, und brachte es durch seine Zauberkünste dahin, daß es mit ihm reden, und viele verborgene Dinge entdecken konnte. — So wie in der prosaischen Edda Odin, Vile und Ve als Schöpfer des ersten Menschenpaares Ask und Embla angegeben werden, so wird in der Voluspa diese Schöpfung den drei Göttern Odin, Häner und Loke (der hier Loder genannt wird) mit der Erklärung beigelegt, daß Odin den Geschaffenen Geist, Häner Verstand, und Loke (Loder) Schönheit gegeben habe. Bei der auffallenden Unwahrscheinlichkeit, daß die Menschen ihren Verstand gerade von Häner, dem Einfältigsten

der Asen, erhalten haben sollten, haben neuere Schriftsteller vorgeschlagen, den Text der Voluspa so zu nehmen:

Geist gab Odin,
Lodur (Loke) Verstand,
Häner Schönheit
Und liebliche Farbe.

Nach dem Weltuntergange (s. Ragnarokr), wenn die Erde in einem verschönerten Zustande aus dem Meere emporsteigt, kommt auch Häner von den Vanen zurück, und begibt sich zu den übrig gebliebenen, auf Ida's Ebenen versammelten Göttern.

Hangagott und Haptagott, zwei Beinamen des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Haugbuer. S. Drauger.

Hansenfeuer. S. Johannesfeuer, Nothfeuer.

Hans Heilings-Felsen. An der Eger, dem Dorfe Aich gegenüber, ragen seltsame Felsen empor, die der gemeine Mann Hans Heilings-Felsen nennt, und davon Folgendes erzählt: Vor Zeiten lebte im Lande ein Mann, Namens Hans Heiling, der viel Geld und Gut besaß, sich aber jeden Freitag in sein Haus verschloß, und diesen Tag über unsichtbar blieb. Dieser Heiling stand mit dem Bösen im Bunde, und floh, sobald er ein Kreuz erblickte. Einst verliebte er sich in ein Mädchen, die ihm zwar Anfangs zugesagt, hernach aber wieder verweigert wurde. Als diese später mit einem andern Bräutigam Hochzeit hielt, erschien um Mitternacht Heiling plötzlich unter ihnen, und rief laut: „Teufel, ich lösche dir deine Dienstzeit, wenn du mir diese vernichtest." Der Teufel antwortete: „so bist du mein," und verwandelte alle Hochzeitleute in Felsensteine. Braut und Bräutigam stehen da, wie sie sich umarmen; die übrigen mit gefalteten Händen. Hans Heiling stürzte vom Felsen in die Eger herab, die ihn zischend verschlang. Noch

jetzt zeigt man die Steinbilder, die Liebenden, den Brautvater und die Gäste; auch die Stelle, wo Heiling hinabgestürzt ist.

Har (hoch, grau), ein Beiname des Skandinavischen Gottes Odin. Der prosaischen Edda zufolge heißt von den drei Götterpersonen, mit welchen der Schwedenkönig Gylfe (s. d. Art.) das lange mythologische Gespräch führt, der eine Har, der zweite Jafnhar (gleich hoch) und der dritte Thridje (Dritter). Alle diese drei Namen kommen in einem altnordischen Gedichte, Grimnismal, als Beinamen Odins vor; daher nehmen einige Schriftsteller eine Eddische Dreieinigkeit an, einen Gott (Odin) in drei Personen.

Harbard (Graubart), ein Beiname des Skandinavischen Gottes Odin. Eben diesen Namen führt auch in dem Nordischen Gedichte Harbartslied ein Fährmann, der dem Asen Thor die Ueberfahrt über einen Sund verweigert, und ihm dadurch Gelegenheit gibt, im Zanke alle seine Großthaten aufzuzählen. Aber auch dieser Harbart war niemand anderer als Odin, in der Gestalt eines Fährmanns.

Hardveor, ein Sohn des Skandinavischen Gottes Odin; außer dem Namen ist nichts von ihm bekannt.

Hate, Hradvitnissohn (Hasser, des falschen Zeugen Sohn) heißt nach der Skandinavischen Mythologie der Wolf, der den Mond verfolgt, um ihn zu verschlingen. Ihn, und den Sonnenverfolger Skoll hat der Wolf Fenris mit der Riesin Gyge gezeugt. Er heißt auch Manegarmur (Mondverschlinger), und wird mit dem Leben aller Menschen, die sterben, gesättigt. Bei der Götterdämmerung (s. Ragnarokr) erreicht er endlich seinen Zweck, verschlingt den Mond, und bespritzt dabei Himmel und Luft mit Blut, so daß davon die Sonne verfinstert wird, und fürchterliche Orkane entstehen. Mone erklärt diesen mythischen Wolf für den Morgenstern, so wie den Sonnenverfolger Skoll (s. d. Art.) für den Abendstern.

Haull (steinig), einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Haurgabrud oder Horgabrud (Tempelbraut), ein Beiname der Skandinavischen Göttin Thorgerdur (s. d. Art.).

Hausalter. S. Kobolde.

Hausgeister. S. Kobolde.

Hecke-Pfennig oder Groschen. S. Brutpfennig.

Heer, wüthendes. S. Wüthendes Heer.

Hefring, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen (s. d. Art.), Töchtern des Meergottes Aeger.

Heimdal, nach der Skandinavischen Mythologie der Himmelshüter und Götterwächter, ein sehr erhabener, heiliger Gott; Odin zeugte ihn mit neun jungfräulichen Riesenschwestern am Rande der Erde. In der Edda heißt er auch der weiße As, und führt die Beinamen Halkinskidi und Gullintanne (Goldzahn), weil seine Zähne von Gold sind; sein Roß heißt Guldtopphur (Goldzopf). Er wohnt am Ende des Himmels auf der Himinburg (Himmelsburg), gleich bei der Götterbrücke Bifrost, die er gegen den Einfall der Riesen bewacht. Deshalb bedarf er auch weniger Schlaf als ein Vogel, und sieht hundert Meilen weit, und zwar eben so gut bei Nacht wie bei Tag; dabei kann er auch Gras und Wolle wachsen hören. Er hat eine Posaune oder ein Horn, Giallarhorn genannt, dessen Schall man in allen Welten hört. Beim Weltuntergange (s. Ragnarokr) stößt er aus allen Kräften in dasselbe, um die Götter zum Kampfe gegen die heranrückenden Muspelssöhne und Riesen empor zu stürmen. In dieser Schlacht kämpft er mit Loke, aber beide erlegen sich wechselseitig. Mehrere Schriftsteller betrachten Heimdal auch als Symbol des Tages.

Heime. S. Heldenbuch.

Heiner. S. Häner.

Hejdrun (Ziege, Bocksgesellin) heißt nach der Skandinavischen Mythologie jene Ziege in Valhalla, die das Laub des Baumes Lerad frißt, und aus deren Euter so viel Meth fließt, daß alle Einherïar (Helden in Valhalla) daran genug haben. Leicht erinnert man sich hier an die Ziege Amalthea im Griechischen Mythus.

Hela oder Hel (Kälte, Tod, Hölle), nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin und Beherrscherin der Unterwelt Niflheim. Sie ist eine Tochter des bösen Loke und der Riesin Angerbode, und wurde mit ihren Geschwistern, dem Wolfe Fenris und der Schlange Jormungand, im Riesenlande erzogen. Da aber die Götter wußten, was sie von dieser Zucht zu befürchten hätten, ließ Allvater sie herbeibringen, befahl den Göttern, den Fenriswolf bei sich zu erziehen, schleuderte die Schlange ins Weltmeer, und stürzte Hela hinab nach Niflheim; wo sie über neun unterirdische Welten herrscht, und alle jene empfängt, die nicht in der Schlacht fallen, sondern an Krankheit oder vor Alter sterben. Dort hat sie eine Wohnung von außerordentlichem Umfange, deren Einhägung Helgrindum mit ungeheuern Gitterthoren versehen ist. Ihr Pallast oder Saal heißt Eliud oder Elvidver (Elend), ihr Tisch Hungur (Hunger), ihr Messer Sultur (Schmachten oder Freßsucht), ihr Knecht Ganglate (Langsamtritt), ihre Magd Ganglöt (Trägtritt), ihre Thürschwelle Fallandi forrad (Fallbrücke oder Hinterist), ihr Bett Kor (Erschöpfung), ihre Decke Blickandiböl (blick an das Böse, oder: helle Lästerung). Sie sieht furchtbar und gräßlich aus; auf der einen Hälfte ihres Körpers hat sie menschliche Haut und Farbe, auf der andern ist sie schwarzblau und haarig. Mit wem eigentlich Hela vermählt war, ist unbekannt, doch hat sie viele Kinder, welche beim Weltuntergange (s. d. Art. Ragnarokr) unter Loke's Anführung gegen die Asen streiten. Mitten in Niflheim ist der Brunnen Hvergelmer, aus welchem alle Höllenflüsse entspringen, und bis zu welchem sich die eine von den drei Wurzeln der Weltesche Ygdrasil erstreckt. Hart an der Gränze Nifl-

heims fließt der Höllenstrom Giall, über den eine goldbelegte Brücke (Giallerbrücke) führt. Diese wird von einer Jungfrau, Modgudur (Götterfeindin) bewacht, und alle Todten, die nach Nifl heim ziehen, müssen darüber. Nifl heim heißt auch Helved (Wohnung der Hela), und die Gegend, wo sich der Pallast der Todtenkönigin befindet, heißt Helheim. Unter Hela's Bothmäßigkeit gehören noch die zwei Höllenjungfrauen Bigvör und Listvör (s. d. Art.), die Höllenschlange Nidhöggur (s. d. Art.), und der Höllenhund Garm (s. d. Art.). Ein Ort der Strafe war Nifl heim nicht, sondern nur der Aufenthalt für jene, die nicht im Kriege umkamen; so wie Valhalla die Wohnung jener, die als Helden in der Schlacht fielen. Valhalla und Nifl heim sind nur Aufenthaltsörter der Verstorbenen bis zum Weltuntergange (s. Ragnarokr), nach welchem Allvater die Guten zu sich in das reitzende Gimle (Himmel) beruft, die Bösen aber in das schreckliche Nästrond zu ewigen Qualen verdammt. Zwar erscheint Nifl heim in der Edda auch als einerlei mit der eigentlichen Hölle, oder dem Aufenthalte der Verdammten; aber dann ist darunter blos der tiefste oder unterste Theil von Nifl heim zu verstehen, der auch Niflhel heißt, und als Strafort der Sünde mit Nästrond (Ufer der Leichen) wohl einerlei ist. — Unter dem Namen Hela wurde auch bei den Wenden eine böse Göttin verehrt. Auch hier wurde sie fürchterlich dargestellt, und hatte einen Löwenkopf mit aufgesperrtem Rachen und vorgestreckter Zunge; was als Beweis Teutscher Mischung im Wendischen Glauben gelten mag.

Helblinde (der die Augen im Tode erblinden läßt, oder: Herr über Leben und Tod), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Heldenbuch. Unter dem Ausdrucke Heldenbuch verstehen wir ein berühmtes altteutsches Gedicht, oder vielmehr eine Sammlung von Gesängen (Heldenliedern), in welchen die Thaten und Abentheuer berühmter Helden des Mittelalters, z. B. des Lombardischen Königs Otnit, Ditrichs von Bern, Hugditrichs, Wolfditrichs u. s. w. in dem bunteſten Gewande der Fiction dargestellt

werden. Das Heldenbuch ist gleichsam der Kodex Teutscher Heldensage; dieser legt aber Mone eine religiöse Grundbedeutung unter, und hält sie bei der innern, gleichsam mysteriösen Aehnlichkeit mit dem Nordteutschen Mythus für eine geistige Wiedergeburt des Heidenthums; d. i. die Ideen heidnischer Religion erhielten sich bei dem Teutschen Volke auch im christlichen Zeitalter, aber freilich in einem fremdartigen, den Umständen der Zeit und des Orts angemessenen Gewande, nemlich der Heldensage. Ungeachtet der geschichtlichen Namen und des ganzen historischen Anscheines stimmt daher das Heldenbuch doch keineswegs mit der Geschichte überein. Denn die Geschichte liefert der Sage blos die Form oder Einkleidung, ihr inneres Wesen besteht aber in einer geistigen Wahrheit, die von dem äußeren Bilde unabhängig ist; und diese spricht sich auch in unserm Heldenbuche aus, welches in den Abentheuern, in dem Kampfe und Untergange der Helden nichts anderes als die Ueberzeugungen vom Leben und Tode der Welt, also religiöse Ideen bekundet. Bis jetzt hat man zwanzig Gesänge des Heldenbuches oder Heldenlieder aufgefunden, welche Mone nach ihrem innern Zusammenhange auf folgende Art eintheilt: 1) Lieder, worin der Grundgedanke Kampf, Fahrt oder Wanderung mit irgend einer Beziehung auf ein weibliches Wesen ist. 2) Lieder, worin die kampf- und gefahrvolle Errettung und Vermählung des weiblichen Wesens die Hauptsache ist. 3) Lieder, worin der allgemeine blutige Untergang auf Veranlassung des gemordeten Geliebten der Grundgedanke ist. Man kann die beiden erstern Arten auch die Lieder der Brautfahrt, die letztere aber die Nothlieder nennen. Nach dieser Klassifizirung folgen nun die einzelnen Lieder mit kurzer Angabe ihres Inhalts.

Zur ersten Klasse gehören:

1.) Hiltebrantslied. Hiltebrant begegnet nach langer Fahrt seinem Sohne Hadebrant, den er als Kind verlassen. Dieser glaubt dem Alten nicht, daß er sein Vater sey, kämpft mit ihm, wird überwunden, erkennt ihn, und der Alte läßt sich gebunden vom Sohne zu seiner Frau Ute heimführen.

2.) Ecken Ausfahrt. Drei Jungfrauen und drei Riesen,

Ecke, Fasolt und Ebenrot saßen zu Köln; jene wünschten den Dieterich von Bern bei sich, und Ecke, eifersüchtig auf dessen Ruhm, versprach ihn herzubringen. Er fuhr ihm nach, ihn zu suchen, ward aber vom Dieterich erschlagen, und dieser kam nach vielen Fahrten und Kämpfen, worin auch Fasolt erlag, nach Köln, rettete die Jungfrauen von der Vermählung mit den Riesen, und fuhr wieder heim.

3.) Sigenot. Dieterich ritt aus, mit dem Riesen Sigenot zu kämpfen, ward besiegt, in die Drachenhöhle eingesperrt, aber durch seinen Zauberstein von den Drachen nicht angegriffen. Hiltebrant hatte gelobt, ihn zu rächen, erschlug durch List den Riesen, und erlöste seinen Herrn.

4.) Etzels Hofhaltung. König Etzel ließ die Thore seiner Burg nicht schließen, weil er keinen Feind hatte. Da kam Frau Selde, verfolgt von dem Riesen Wunderer, und bat um Hülfe. Nur der junge Dieterich von Bern übernahm für sie den Kampf, ward darum von der Frau Selde gesegnet, und unsterblich. Nach viertägigem Kampfe ward der Riese durch den feuerspeienden Dieterich überwunden und erschlagen.

5.) Bitterolf. Bitterolf, König von Tolet, hört von Etzels Macht und Reichthum, und entschließt sich, selbst ins Hunenland zu fahren, um die große Herrlichkeit zu schauen. Unerkannt und siegreich kämpft er unter verschiedenen Glücksfällen in Etzels Heere. Bitterolfs Sohn Ditlaib, noch ein Kind, macht sich auf, den Vater zu suchen, besiegt die ihn auf dem Wege feindlich anfallenden Burgunden Gernot, Gunther und Hagen, und kommt wohl behalten in der Etzelburg an. Unerkannt von seinem Vater, und selber ihn nicht erkennend streitet er ebenfalls in Etzels Heere, und kämpft sogar mit dem Vater, da beide sich wechselseitig für Feinde ansehen. Rüdeger endlich erkundet das Geheimniß, und führt den Sohn dem Vater zu. Auf Ditlaibs Bitte unternimmt Etzel, die dem erstern von den Burgunden zugefügte Beleidigung zu rächen

Ein groſses Heer zieht gegen Worms; drei Tage dauert die Schlacht, bis endlich auf Bitten der Frauen der Friede geſchloſſen wird, und Gunther die Fremdlinge bewirthet. Das Heer kehrt nun nach Hunenland zurück, und Bitterolf mit Ditlaib muß von Etzel das Land zu Steyer als Belohnung für die heldenmüthige Dienſte annehmen.

6.) Wolfdieterich. Wolfdieterich, Sohn des Königs Hugdieterich von Konſtantinopel, in heimlicher Ehe erzeugt, wird darum von ſeinen beiden Brüdern angefeindet, und von ſeinem Erbtheil vertrieben. Da ward er durch Zauberei ſeinem getreuen Meiſter Berchtung und deſſen eilf Söhnen, ſeinen Dienſtmannen, weggenommen, und irrte in der weiten Welt umher, kämpfend mit vielerlei Abentheuern. Berchtung ſchickte nun ſeine Söhne nach Konſtantinopel in die Dienſte der Brüder Wolfdieterichs, wo ſie ſehr hart gehalten wurden; er ſelber wollte ſeinen verlornen Herrn ſuchen. Den fand er nicht, und ging endlich auch zu ſeinen Söhnen in die harte Gefangenſchaft. Wolfdieterich überwand den Otnit, ward ſein Geſelle, machte einen Kreuzzug, und errang durch den Drachenkampf Otnits Wittwe Sidrat zur Frau. Nun fuhr er mit Heeresmacht nach Konſtantinopel, ſchlug ſeine Brüder, erlöſte ſeine Dienſtmannen, aber der getreue Berchtung war todt. Darauf ward Wolfdieterich Kaiſer zu Rom, übergab ſeinem Sohne Hugdieterich II. die Regierung, zog ſich in ein Kloſter zurück, und endete mit einem Geiſterkampfe ſein Leben.

7.) Dieterichs Drachenkampf. Dieſes Lied enthält die erſten Abentheuern Dieterichs von Bern mit Heiden, Rieſen und Drachen, die er zur Rettung der Jungfrauen erſchlägt. Aber der Rieſe Wicgram nimmt ihn gefangen; da verliert ihn Hiltebrant, reitet heim und hohlt die Helden von Bern zu Hülfe. Sie finden nach vielen Kämpfen den Dieterich, der den Wicgram indeſſen erſchlagen, und fahren zur Königin Virginal. Kämpfe, Spiele, Turniere und Heimfahrt beſchließen das Lied.

8.) Dieterichs Flucht zu den Hunen. Vertrieben von

seinem treulosen Oheim Ermenrich verläßt Dieterich nach hartem Streite Bern und Amelungen-Land mit Hiltebrant und seinen besten Recken (Rittern), und geht zum Etzel ins Elend.

Zur zweiten Klasse gehören:

1.) Chaudrun. Seyfried von Morland und Hartmuth von der Normandie werben vergebens um die schöne Chaudrun, die Tochter des Hegelingenkönigs Hettel. Auch Herwig von Seeland buhlt um die Gunst Chaudruns, die ihm wie Hartmuthen versagt wird. Herwig überfällt aber Hettels Burg, und kämpft so tapfer, daß er selbst des Königs Bewunderung erregt. Auf die Bitte Chaudruns, die eben so besorgt für den schönen Feind als für den Vater ist, wird der Kampf geendet, und Herwig erhält ihre Hand unter der Bedingung, daß er sich erst der Krone würdig mache. Dazu ist bald Gelegenheit. Seyfried zieht gegen Herwig, und dieser hätte der Uebermacht unterliegen müssen, wenn nicht Hettel zur rechten Zeit zu Hülfe gekommen wäre. Dafür benützen Hartmuth und sein Vater Ludwig Hettels Abwesenheit, überfallen die wehrlosen Hegelingen, verbrennen ihre Stadt, und entführen Chaudrun mit vielen Frauen und Mädchen, worunter auch Hildeburg von Portigal. Hettel schließt nun mit Seyfried Frieden und Bündniß, um die Entführer zu verfolgen. Die Räuber werden eingeholt; es kommt zur Schlacht, in welcher Ludwig Hetteln im Zweikampfe erschlägt. Die Feinde kommen mit dem Raube in ihrem Vaterlande an. Nichts kann Chaudrun bewegen, die Treue gegen Herwig zu verletzen, obgleich sie von Hartmuths Mutter Gerlinde auf das härteste behandelt, und zum Waschen der Ritterkleider verwendet wird. Nach dreizehn Jahren rüsten sich die Hegelingen zur früher geschwornen Rache, und ein großes Heer unter Horants Anführung segelt nach der Normandie. Ortwein und Herwig, der Bruder und der Verlobte Chaudruns, gehen als Kundschafter ans Land, sprechen unerkannt mit ihr und ihrer Begleiterin Hildeburg, und machen ihr endlich nach Vorzeigung von Herwigs Brautring die nahe Rettung bekannt.

Chaudrun voll edlen Stolzes wirft die zu waschenden Ritterkleider ins Meer. Dafür soll sie auf Gerlindens Befehl mit Ruthen gezüchtigt werden. Um der schmerzlichen Strafe zu entgehen, verspricht sie im Vertrauen auf die gewisse Rettung, Hartmuthen ihre Hand zu geben. Das Heer der Hegelingen rückt heran, Hartmuth rüstet sich in größter Eile. Schlacht. Herwig erschlägt Ludwigen, Hartmuth wird von seinem Heere getrennt. Ein Mörder, von Gerlinden gedungen, hat schon das Schwert über Chaudrun gezückt, als Hartmuth ihr Hülfgeschrei hört, und durch drohenden Zuruf sie rettet. Dafür erhält Herwig auf Chaudruns Bitte dem Nebenbuhler im Kampfe mit Wate das Leben. Die Hegelingen erobern die Burg und nach und nach das ganze Land. Gerlinde wird hingerichtet, und der gefangene Hartmuth erhält auf Chaudruns und seiner Schwester Ortrun Bitte die Freiheit gegen sein Wort, nicht zu entfliehen. Alles zieht nach Hegelingenland. Eine vierfache Heirath, Herwigs mit Chaudrun, Ortweins mit Ortrun, Hartmuths mit Hildeburg und Seyfrieds mit Herwigs Schwester wird auf das glänzendste gefeiert. Hartmuth kehrt mit seiner Gemahlin in sein Land zurück, das ihm wieder eingeräumt wird. Auch die andern ziehen, jeder mit seiner Gattin, nach Hause. Zum Schluße schwören Ortwein und Herwig sich ewige Freundschaft.

2.) Hörnen Siegfried. Chriemhild wird aus Worms von einem Drachen entführt, in den Drachenstein eingesperrt, und soll sich mit dem Drachen, der ein verwünschter Mensch ist, auf Ostern vermählen. Siegfried, dessen Haut hörnen ist, kommt zufällig an den Drachenstein, erschlägt nach einem fürchterlichen Streite das Unthier, und heirathet die Chriemhild.

3.) König Rother. Rother herrscht zu Bern, schickt Gesandten nach Konstantinopel, und läßt um die Tochter des Königs Konstantin werben. Dieser kerkert die Bothen ein. Rother fährt unter fremdem Namen nach Konstantinopel und entführt nach mancherlei Abentheuern seine Braut, nachdem er vorher noch ihres Vaters Feind, den König Ymelot von Babylonien, geschlagen und ge-

fangen. Konstantin, darüber erbost, läßt durch einen Spielmann dem Rother seine Frau wieder entführen; dieser zieht aber mit seinem ganzen Heere nach Konstantinopel, und zwingt den Kaiser nach einer großen Schlacht, ihm seine Frau herauszugeben. Ihr Sohn ist Pipin, Vater Karls des Großen. Rother zieht sich im Alter ins Kloster zurück.

4.) Otnit. Otnit, König von Lombarden-Land, entschloß sich gegen den Rath seines Oheims und seiner Dienstmannen zur Brautfahrt um die schöne Tochter des Heidenkönigs Nachaol zu Muntenbur. Weinend gab ihm die Mutter einen Zauberring, durch den er Abentheuer finden sollte. Otnit fand in der Wildniß den Zwergenkönig Elberich, der ihn an dem Ring erkannte, und ihm nach mancherlei neckenden Prüfungen entdeckte, daß er sein Vater sey, und ihm in allen Nöthen helfen wolle. Elberich gab ihm einen wunderfesten goldenen Harnisch und das Zauberschwert Rose. Otnit fuhr über Meer mit achtzig tausend Mann, und nahm die Heiden-Hauptstadt Suders durch Elberichs Hülfe ein, der ihm auch des Heidenkönigs Tochter durch List aus der Burg zuführte. Nachaol verfolgte sie, mußte aber zurückfliehen und dem Otnit seine Tochter überlassen. Sie wurde getauft und Sydrat genannt, und herrschte mit Otnit lange Jahre glücklich zu Garda in der Lombardei. Ihr Vater aber, voll Zorn und Schmerz, sann auf Rache, und schickte den wilden Jäger Velle mit zwei jungen Drachen unter dem Scheine der Freundschaft zu Otnit. Velle erzog auf Otnits Befehl die Würme in einer Gebirgshöhle oberhalb Trient, und als sie erwachsen waren, schreckten sie weit und breit umher das Land, und wurden auch des edlen Otnits Tod. — So weit der Inhalt des Liedes. Der Verfolg von Otnits Geschichte ist in der daran geknüpften Sage von Wolfdieterich also beschrieben: Otnit wollte der zunehmenden Verheerung durch die Drachen Einhalt thun. Er ritt aus, sie zu bekämpfen, und befahl seiner weinenden Frau, wenn er umkäme, seinen Waffenbruder Wolfdieterich zu heirathen. Er erschlug den wilden Jäger Velle und sein Weib Rutze, und kämpfte auch Anfangs glücklich gegen den alten Drachen. Da gerieth er

aber unter eine Zauberlinde, wo er einschlafen mußte; der Lindwurm kam zurück, und faßte ihn in den Rachen. Kaum war er von der Linde weggetragen, so erwachte Otnit, und wollte sein Schwert ziehen; aber der Drache, der seine Bewegung sah, stieß ihn an einem Baume todt, und trug ihn zu seinen Jungen in die Höhle, die ihn durch den goldenen Harnisch aussogen. Tiefe Trauer war um den edlen König lang in Lombardenland, und Sydrat konnte sich nicht trösten. Endlich kam Wolfdieterich wieder ins Land, und erfuhr seines Genossen trauriges Ende. Da ging er Nachts vor die Burg der Sydrat, und versprach ihr unerkannt, um den Lohn ihrer Hand die Würme zu bestehen, und ihren Mann zu rächen. Nach langem Weigern versprach sie ihm die Ehe, und Wolfdieterich zog gegen die Drachen aus. Sein Kampf war schrecklich; der alte Wurm trug ihn lebendig in die Höhle, wo sich Wolfdieterich listig unter den Todtengerippen verbarg, und Nachts das leuchtende Zauberschwert Otnits in dem hohlen Berge fand, womit er die schlafenden Drachen erschlug. Dann fand er auch unter vielen Gebeinen den goldgeharnischten Otnit, nahm ihn mit, und ließ seine Gebeine feierlich begraben. Er heirathete darauf die Sydrat, und zog sich nach ihrem Tode in die Einsamkeit des Klosters Ditschall zurück, wo er mit einem Geisterkampfe sein langes, thatenvolles Leben beschloß.

5.) Walther von Aquitanien. Walther ist Geissel beim Attila, entführt nach einem großen Kampfe, den er für den Attila gewonnen, die Hildegund, schlägt im Wasgau den Frankenkönig Gunther und seine Recken, die ihm Braut und Schätze nehmen wollen, und herrscht ruhig als König von Aquitanien.

6.) Wittich von Garten. Der Heiden-Herzog Belyant hatte ein überaus schönes und züchtiges Weib, Namens Libanet. Sie zu erwerben, zog Wittich von Garten mit zwölf Gesellen in das Heidenland. Nach mehreren Abentheuern gelangte er an Belyants Burg, besiegte im Turnier den Belyant und noch zwölf Heiden, und brachte als Gastfreund einige Tage auf der Burg zu. In Belyants Abwesenheit erklärte er Libanet seine Liebe, wurde aber

von der Züchtigen abgewieſen. Wittich ließ nicht ab von ſeiner Liebe, ſtrickte der Geliebten einen goldenen Ring in ihr Haarband, und betheuerte, daß er nur für ſie in der Welt herumirren, und ſich allen Kampfesgefahren preisgeben werde. Als Belyant heim geritten kam, nahm Wittich von ihm Abſchied, und fuhr in die wilde Heidenſchaft, wo er ſieben Jahre männlich und ſieghaft kämpfte im Dienſte ſeiner Liebe. Libanet durch ſeine Treue gerührt, erinnerte ſich an den Ring, fand darin ein Brieflein verborgen, und kämpfte zwiſchen Liebe und Ehre, bis ſie ohnmächtig auf ihr Ruhebett ſank. Da kam ein altes, dreihundertjähriges Mütterlein, und ſagte ihr, ſie wäre vor Liebe zu einem andern Manne krank; trüge ſie es länger bei ſich, ſo müßte ſie ſterben. Libanet ſchickte daher Bothen nach Wittich, der auch bald zurück kam. Nochmals verſuchte ſie es, ihn von ſeiner Liebe zu heilen, allein vergebens; er wollte lieber wieder fort, und im Kampfe für ſie ſterben. Im Drang ihrer Noth ſagte endlich Libanet zu Wittich: Ich kann euch meinen Leib nicht ganz geben, wählet alſo entweder den Theil von meinem Gürtel aufwärts, oder den abwärts; welchen ihr wählt, der ſey euer eigen. Nach drei Tagen Bedenkzeit wählte Wittich den obern Theil. So lebten ſie lange glücklich, bis er auch den untern Theil begehrte; und als ſie ihm dieſen nicht zugeſtand, verbot er ſeinem obern Theile alle Gemeinſchaft mit Belyant, dem Eigenthümer des untern Theiles. Libanet erfüllte ſein Gebot; ſie grüßte ihren Mann nicht, ſah ihn nicht an, und wandte ſich von ihm ab, ſo daß er im Zorn ſie erbärmlich mißhandelte. Sie klagte es dem Wittich und bat, er möchte ſie ihrer Treue entlaſſen, und heimfahren in ſein Vaterland. Das that er um keinen Preis, lieber wollte er mit ihrem Manne um ſie kämpfen, und alles ertragen. Da gab ſie ihm zum Lohne ſeiner Treue ihren ganzen Leib für eigen, entfloh mit ihm, und ließ ſich taufen. Um ſeine Schmach zu rächen, zog Belyant mit ſieben Königen, ſechzehn Herzogen und einem ungeheuern Kriegsheere in Wittichs Land, der ſich mit zwanzig tauſend Chriſten dem heidniſchen Heere entgegen ſtellte. Die Heiden wurden gänzlich geſchlagen; Belyant, die ſieben Könige und acht Herzoge wurden gefangen, aber anſtändig und freundlich behandelt. Belyant verliebte ſich in eine von Wittichs Jungfrauen, und da Li-

banet schon lange mit Wittich ehelich verbunden war, ließ auch er sich taufen, und heirathete das Mädchen. — Hier schließt der Dichter mit einer Betrachtung über die Schicksale der Liebe, und über die Wandelbarkeit der Männer.

Zur dritten Klasse endlich gehören:

1.) **Alpharts Tod.** Ermenrich läßt durch den Heime dem Dieterich von Bern widersagen (Fehde biethen). Dieser entläßt den Alphart auf sein Begehren auf die Warte, wo er viele Recken des Ermenrich, die ihn anrennen, erschlägt, zuletzt aber von zweien zugleich, von Witigen und Heimen, gegen alles Recht angegriffen und ermordet wird. (Hier hat das Lied eine Lücke). Dieterich bittet den Eckhart und seine Helden um Hülfe, es wird eine fürchterliche Schlacht geliefert, aus welcher Witige, Heime, Ermenrich und der ungetreue Sibich nach Ravenna entfliehn, worauf die allgemeine Niederlage der Feinde Dieterichs erfolgt.

2.) **Ravennaschlacht.** Dieses Lied schließt sich an das vorige. Dieterich zieht mit Etzels Mannen nach Ravenna gegen den Ermenrich, und läßt seinen Bruder Diether und Etzels beide Söhne Scharpf und Ort zu Bern zurück. Diese lassen ihrem Meister Ylsan keine Ruhe, bis sie vor die Stadt reiten dürfen. Sie verirren sich, kommen gegen Ravenna, begegnen dem Witige, und werden alle drei, weil sie nicht heimkehren wollen, nach einem tagelangen Kampfe von ihm erschlagen. Nun fängt die große Schlacht an, die eilf Tage dauert, und mit Ermenrichs Flucht und Sibichs Gefangenschaft endigt. Zuletzt erfahren Dieterich und die Seinen der drei Jünglinge Tod; zornig reitet er dem Witige nach, der sich aber nicht zum Kampfe stellt, sondern in das Meer sprengt, und von einer Meerfrau aufgenommen wird. Große Klage ist bei den Amelungen und Hunen um die ermordeten Jünglinge.

3.) **Kleiner Rosengarten.** Chriemhild hat in Worms einen Rosengarten, und darin zwölf der besten Helden, worunter auch Siegfried. Trotzig läßt sie den Dieterich von Bern

herausfordern, ob er den Kampf mit dieſen Recken aufnehme. Er kommt mit eilf Streitgenoſſen, ſie überwinden die Helden der Chriemhild, und machen ſich Land und Leute dienſtbar.

4.) Großer Roſengarten. Derſelbe Inhalt, außer daß noch Etzel und ſeine Helden mit nach Worms fahren.

5.) Nibelungen-Lied. Hierüber ſehe man den eigenen Artikel Nibelungenlied.

6.) Die Klage. Dieſes Lied iſt eine ſpätere Fortſetzung und Beendigung des Nibelungenliedes (ſ. d. Art.).

Als Hauptverfaſſer des Heldenbuches wird Heinrich von Oſterdingen, ein Dichter des dreizehnten Jahrhunderts, angegeben. Gedruckt wurde es zuerſt im Jahre 1509; allein das Gedruckte umfaßt bei weitem nicht alle, in Handſchriften aufgefundenen Gedichte dieſes Kreiſes, und ſcheint überdies mehr eine freie Bearbeitung der urſprünglich Oſterdingiſchen Dichtung zu ſeyn. Um die Sammlung, Sichtung und Herausgabe jener Heldenlieder hat ſich in neueſter Zeit vorzüglich Friedr. Heinr. von der Hagen verdient gemacht.

Helgeland. Dieſe Inſel, die von dem Landesgotte Foſete Foſetisland hieß, war im heidniſchen Alterthume von großer Wichtigkeit. Niemand getraute ſich das weidende Vieh auf der Inſel oder ſonſt eine heilige Geräthſchaft nur zu berühren. Aus der dort befindlichen Quelle trank man nur ſtillſchweigend, und der Landeskönig, der zugleich Oberprieſter war, ſtrafte die Uebertreter nicht nur mit qualvollem Tode, ſondern man glaubte auch allgemein, daß ſolche Frevler in Raſerey oder jähen Tod verfielen.

Helgrindum, nach der Skandinaviſchen Mythologie das einhägende Gitter um Helas Reich. S. Hela.

Hellblinder, ein Sohn des Skandinaviſchen Rieſen Farbaute und der Laufeya, und Lokes Bruder.

tin Thiere, vorzüglich Schweine, und auch Menſchen geſchlachtet; und neugeborne Kinder wurden gewöhnlich auf die Erde gelegt, um durch ihr Weinen Herthas Hülfe anzurufen. Nach Verſchiedenheit der ſie verehrenden Teutſchen Nationen wurde ſie in ſpätern Zeiten auch verſchiedentlich abgebildet. Eine von der Römiſchen Cybele entlehnte Abbildung iſt jene, wo ſie mit einer Mauerkrone auf dem Haupte, in der Rechten mit einem Scepter, in der Linken mit einem Schlüſſel, in einem langen Kleide, worein Kräuter, Blumen und Bäume eingewirkt ſind, auf einem mit Löwen oder Kühen beſpannten Wagen ſitzend, vorgeſtellt wird. Denn auf der Erde ruht des Menſchen Wohnung, aus ihrem Schooße ſproſſen alle Gewächſe, kommt alle Nahrung; mit Recht führt ſie daher auch das Scepter, und iſt die Beherrſcherin Aller. Sonſt wird ſie auch als eine Matrone vorgeſtellt, mit einem Blumenkranze auf dem Haupte; in der einen Hand ein mit Thieren und Früchten gefülltes Füllhorn, in der andern eine Kugel haltend. Uebrigens kommen von Hertha auch die Beinamen Hulda, Holle und Foſta vor, wenn der letztere Name ſich nicht vielmehr auf die eigentliche Göttin des Ackerbaues Phoſeta oder Foſta (ſ. d. Art.) bezieht.

Heſus oder Eſus war entweder der Kriegsgott, oder ſonſt eine der größten Gottheiten bei den alten Galliern. Er wurde von ihnen ganz vorzüglich verehrt, und wenn ſie in die Schlacht zogen, ſo gelobten ſie, ihm nicht nur alle Beute, ſondern auch alle Gefangene zu opfern. Vergl. Art. Aſen.

Hexen, Hexerei. Seit der Einführung des Chriſtenthums verſteht man unter Hexe eigentlich eine Zauberin, welche durch Hülfe des Teufels und der böſen Geiſter außerordentliche Wirkungen hervorbringt; Hexerei iſt daher Zauberei durch Hülfe des Teufels und der böſen Geiſter. Das Wort ſelbſt wird bald von dem Lateiniſchen Saga, bald von dem altteutſchen Hag, Haug, Hug, welches Nachdenken, Gemüth bedeutet, abgeleitet, ſo daß Hexe urſprünglich, und in den Zeiten des Heidenthumes eine kluge Frau bezeichnet hat. Auch iſt dieſe Bedeutung in dem beſondern Frauen-

nen, einerlei mit der Gäa, Tellus, Titäa, Cybele der Griechen und Römer. Sie wurde faſt von allen Teutſchen Völkerſtämmen als die heilige, erhabene Schöpferin, Mutter und Erhalterin verehrt. In der Skandinaviſchen Mythologie gehört Hertha (Jörd, Joard) zu dem ältern, vor Einwanderung der Aſen beſtehenden Glauben, wo ſich das Götterthum größtentheils auf Perſonificationen der ſchöpfenden Naturkräfte beſchränkte. Daher erſcheint ſie dort als Mutter der Nott (Nacht) und des Onar (Formkraft), als Halbſchweſter des Dagur (Tag), als Gemahlin Odins (Sonne), der mit ihr den Thor (Donner) erzeugt hat. In der Religion des ſpätern, hiſtoriſch-mythiſchen Odin wurde das Weſen Hertha's, oder Jord's auf Odins Gemahlin Frigga übergetragen; daher beide Namen, Hertha und Frigga, eine und dieſelbe mythiſche Perſon, nur zu verſchiedenen Zeiten, bezeichnen. Hertha, ſo glaubten unſre Väter, nahm Antheil an den Angelegenheiten der Menſchen, ſorgte für ſie, und beſuchte ſie ſogar zu gewiſſen Zeiten. In einem heiligen Haine auf einer Inſel des öſtlichen Weltmeeres (wahrſcheinlich Seeland) ſtand das Heiligthum der Göttin, ein bedeckter Wagen, den blos ihr Prieſter berühren durfte, der auch nur allein wußte, wann die Göttin den Wagen beſteigen, und die Menſchen beſuchen wollte. Traf dieſer glückliche Zeitpunkt ein, ſo ſpannten Herthas Diener zwei junge Kühe vor das Heiligthum, und geleiteten die Erhabene durch das ganze Land. Ueberall, wo Herthas Wagen rollte, ſah man nichts als Spiele und Luſtbarkeiten. Alle Fehden hörten auf, die Waffen wurden verſchloſſen, es war eine allgemeine Verſöhnung, und Friede herrſchte unter den Völkern. Dies dauerte ſo lange, bis wieder dem Prieſter bekannt ward, die Göttin verlange nach ihrer himmliſchen Heimath zurück. Nun geleitete er ſie in den nemlichen Hain zurück; der Wagen ſammt der Decke und der Gottheit ſelbſt wurden in den heiligen, im Haine befindlichen See hinabgelaſſen, und darin von Sklaven abgewaſchen. Gleich darauf ward Alles, Wagen und Sklaven, von den Fluthen verſchlungen. Von heiligem Grauen wurde das Volk ergriffen, und erlaubte ſich kaum eine Vorſtellung von den Dingen, welche jene Unglücklichen im Waſſer ſahen, und deren Anſchauen ſie mit dem Leben bezahlen mußten. Als Opfer wurden dieſer Göt

ten Thiere, vorzüglich Schweine, und auch Menschen geschlachtet; und neugeborne Kinder wurden gewöhnlich auf die Erde gelegt, um durch ihr Weinen Herthas Hülfe anzurufen. Nach Verschiedenheit der sie verehrenden Teutschen Nationen wurde sie in spätern Zeiten auch verschiedentlich abgebildet. Eine von der Römischen Cybele entlehnte Abbildung ist jene, wo sie mit einer Mauerkrone auf dem Haupte, in der Rechten mit einem Scepter, in der Linken mit einem Schlüssel, in einem langen Kleide, worein Kräuter, Blumen und Bäume eingewirkt sind, auf einem mit Löwen oder Kühen bespannten Wagen sitzend, vorgestellt wird. Denn auf der Erde ruht des Menschen Wohnung, aus ihrem Schooße sprossen alle Gewächse, kommt alle Nahrung; mit Recht führt sie daher auch das Scepter, und ist die Beherrscherin Aller. Sonst wird sie auch als eine Matrone vorgestellt, mit einem Blumenkranze auf dem Haupte; in der einen Hand ein mit Thieren und Früchten gefülltes Füllhorn, in der andern eine Kugel haltend. Uebrigens kommen von Hertha auch die Beinamen Hulda, Holle und Fosta vor, wenn der letztere Name sich nicht vielmehr auf die eigentliche Göttin des Ackerbaues Phoseta oder Fosta (s. d. Art.) bezieht.

Hesus oder Esus war entweder der Kriegsgott, oder sonst eine der größten Gottheiten bei den alten Galliern. Er wurde von ihnen ganz vorzüglich verehrt, und wenn sie in die Schlacht zogen, so gelobten sie, ihm nicht nur alle Beute, sondern auch alle Gefangene zu opfern. Vergl. Art. Asen.

Hexen, Hexerei. Seit der Einführung des Christenthums versteht man unter Hexe eigentlich eine Zauberin, welche durch Hülfe des Teufels und der bösen Geister außerordentliche Wirkungen hervorbringt; Hexerei ist daher Zauberei durch Hülfe des Teufels und der bösen Geister. Das Wort selbst wird bald von dem Lateinischen Saga, bald von dem altteutschen Hag, Haug, Hug, welches Nachdenken, Gemüth bedeutet, abgeleitet, so daß Hexe ursprünglich, und in den Zeiten des Heidenthumes eine kluge Frau bezeichnet hat. Auch ist diese Bedeutung in dem besondern Frauen-

dienste der Teutschen, und in ... der Griechen und
tentheils Frauen obliegenden ... g, daß sich das Hexen-
waren daher, so lange T ... alten Mondesdienst gründe.
verachtet, sondern vielmeh ...), nach der Skandinavischen
here Wesen verehrt; wi ... (s. d. Art.).
und andere, die, abges ...
Wesenheit nichts and ... brant. S. Nibelungenlied.
waren. Erst nach ... Hogni Tochter, wurde nach der Skan-
der irdischen Mac ... Hedin, König Haranders Sohn, in ih-
sich zu dem Beg ... geraubt. Hogni suchte den Räuber mit ei-
lichen, der sch ... und fand ihn auf Haey, einer der Orkney-In-
senweiber) al ... mit einem Heere. Hildur trat nun als Vermittlerin
treten schein ... Vater und Gatten auf, aber ohne Erfolg. Endlich both
holdsweibe ... dem Schwiegervater Frieden und eine Menge Gol-
Art; ver ... Da sagte Hogni: „Zu spät biethest du es, nun hab'
Leid, v ... Dainsleif aus der Scheide gezogen, der Menschen tödten muß,
halb n ... er bloß ist, und keine Wunde, die er schlägt, ist heilbar."
ße B ... antwortete: „Du rühmst das Schwert, doch nicht den Sieg,
die ... (Schwert) nenne ich gut, das seinem Herrn hold ist." Sie be-
(s. ... darauf den Kampf, der Hjadningawig genannt wird,
B ... und schlugen sich den ganzen Tag. Abends gingen die Könige zu
r ... Schiffe, allein Hildur ging in der Nacht zur Wahlstatt, und weckte
durch Zauberkunst alle auf, die getödtet waren. Den andern Tag
gingen die Könige abermals zur Schlachtstätte, und es kämpften al-
le diejenigen wieder, die Tags vorher gefallen waren. So dauert
der Kampf Tag für Tag; und alle Männer, die fallen, so wie alle
Waffen, die auf dem Kampfplatze liegen, werden zu Stein: allein
wenn es tagt, stehen alle Todten auf, und alle Waffen werden neu.
So müssen diese Krieger, Hjadningar, streiten bis zum Unter-
gange der Welt. — Wahrscheinlich ist diese Hildur einerlei mit
der Valkyre Hildr; und auch in der Nordischen Sage von den
Niflungen oder Nibelungen (s. d. Art.) kommt eine Valky-
re Hildur unter dem Namen Brinhildur vor.

re Verbindung zu treten, und durch Hülfe der finstern Höllenmächte sich selbst zeitliche Vortheile, andern aber zur Befriedigung seines Hasses Schaden und Verderben zu bereiten. Da jeder, der es mit dem Teufel hielt, von Gott abfallen mußte, und nur ein Mensch von böser Gesinnung und verderbtem Herzen um zeitlichen Gewinn dem ewigen Heil entsagen kann, auch die schwarze Kunst (Teufelskunst) dem Leben, der Gesundheit und dem Wohlstande anderer Menschen beständig Gefahr drohte: so ward die Hexerei als das schwärzeste Verbrechen betrachtet, und eben so wie die Ketzerei mit dem Flammentode bestraft. Selbst alle Schimpfworte aus diesem Theile der Magie wurden hoch geahndet. Wer bei den Altfranken den andern schalt, daß ihn die Hexen geritten hätten (striportius, d. i. qui striam portaverit; wie wir noch jetzt sagen, daß jemand der Teufel geritten), oder ihm nachsagte, daß er den Kessel in die Hexenküche getragen, mußte 62½ Schilling erlegen, wenn er das Gesagte nicht beweisen konnte. Unzählige Schlachtopfer des traurigen Wahnes sind gefallen, und selbst die Wiederherstellung der Wissenschaften im fünfzehnten und sechzehnten Jahrhunderte konnten der schrecklichen Maßregel des Hexenprozesses nicht Einhalt thun; vielmehr dauerten die eingewurzelten Meinungen von der Hexerei und dem Einflusse böser Geister auf die Natur und den Menschen bis in die zweite Hälfte des achtzehnten Jahrhundertes fort, und noch im Jahre 1780 wurde zu Glarus in der Schweiz eine Hexe hingerichtet. Endlich aber siegten die unausgesetzten Bemühungen aufgeklärter und redlicher Männer, und der Glaube an Hexerei und Teufelsbesitzung, um deren Bekämpfung sich vorzüglich Balthasar Becker und Christian Thomasius unsterbliche Verdienste erwarben, scheint nun doch schon überall, wenigstens unter gebildeten Menschen, ausgerottet zu seyn. Daß übrigens die Hexerei sehr alt sey, dessen überzeugt uns die berühmte Hexe von Endor *), so

*) Das Zauberweib, durch welches König Saul den Geist Samuels citiren ließ, um von ihm den Ausgang der ihm bevorstehenden Schlacht, und sein künftiges Schicksal zu erfahren. S. I. Buch der Richter, Kap. 28.

wie die Circe, Medea und andere Zauberinnen der Griechen und Römer; und nicht grundlos scheint die Meinung, daß sich das Hexenwesen in seinem ersten Entstehen auf einen alten Mondesdienst gründe.

Hilda oder Hildr (Tapferkeit), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Walkyren (s. d. Art.).

Hildebrant oder Hiltebrant. S. Nibelungenlied.

Hildur, des Königs Hogni Tochter, wurde nach der Skandinavischen Sage von Hedin, König Haranders Sohn, in ihres Vaters Abwesenheit geraubt. Hogni suchte den Räuber mit einem Heere auf, und fand ihn auf Haey, einer der Orkney-Inseln, ebenfalls mit einem Heere. Hildur trat nun als Vermittlerin zwischen Vater und Gatten auf, aber ohne Erfolg. Endlich both noch Hedin selbst dem Schwiegervater Frieden und eine Menge Goldes zur Buße. Da sagte Hogni: „Zu spät bietest du es, nun hab' „ich Dainsleif aus der Scheide gezogen, der Menschen tödten muß, „so oft er bloß ist, und keine Wunde, die er schlägt, ist heilbar." Hedin antwortete: „Du rühmst das Schwert, doch nicht den Sieg, das (Schwert) nenne ich gut, das seinem Herrn hold ist." Sie begannen darauf den Kampf, der Hjadningawig genannt wird, und schlugen sich den ganzen Tag. Abends gingen die Könige zu Schiffe, allein Hildur ging in der Nacht zur Wahlstatt, und weckte durch Zauberkunst alle auf, die getödtet waren. Den andern Tag gingen die Könige abermals zur Schlachtstätte, und es kämpften alle diejenigen wieder, die Tags vorher gefallen waren. So dauert der Kampf Tag für Tag; und alle Männer, die fallen, so wie alle Waffen, die auf dem Kampfplatze liegen, werden zu Stein: allein wenn es tagt, stehen alle Todten auf, und alle Waffen werden neu. So müssen diese Krieger, Hjadningar, streiten bis zum Untergange der Welt. — Wahrscheinlich ist diese Hildur einerlei mit der Walkyre Hildr; und auch in der Nordischen Sage von den Niflungen oder Nibelungen (s. d. Art.) kommt eine Walkyre Hildur unter dem Namen Brinhildur vor.

Hilldalfur, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Sohn des Odin.

Himinbroter. S. Thor.

Himinburg (Himmelsburg), nach der Skandinaviſchen Mythologie die Wohnung des Gottes und Himmelswächters Heimdal; ſie liegt an dem Punkte, wo die Götterbrücke Bifroſt an die Himmelsgränze ſtößt.

Himingläffa, nach der Skandinaviſchen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen (ſ. d. Art.), Töchtern des Meergottes Aeger.

Himmel. Der Edda zufolge gab es im Skandinaviſchen Glauben drei Himmel. Als den erſten dachte man ſich vermuthlich das Firmament, hinter welches die Phantaſie den gewöhnlichen Aufenthaltsort der Götter (Aſen) ſetzen mochte. Dieſer Himmel wird nicht ewig ſtehn, ſondern geht am Ende der Welt (ſ. Ragnarokr) ſammt den Göttern zu Grunde. Der zweite, über dieſem erſten gelegene Himmel heißt Aundlang. Ueber Aundlang iſt der dritte Himmel, Vidblainn, wo die Lichtalfen wohnen. Dort befindet ſich zugleich die reitzendſte aller himmliſchen Regionen, Gimle, wo nach dem Weltuntergange die Frommen mit Allvater ewige Wonne genießen. Dieſer dritte Himmel iſt alſo unzerſtörbar, und bleibt ſtehen, wenn auch alle Welten in nichts verſchwinden. Nach einer andern Urkunde gibt es neun Himmel: der erſte heißt Vindblainn, der zweite Aundlang, der dritte Vidblainn, der vierte Vidfemi, der fünfte Hrjodr, der ſechſte Hlyrni, der ſiebente Gimir, der achte Vetmimir; über den Wolken aber und außer allen Welten ſteht der neunte Himmel, Skaturnir. Mehrere Schriftſteller glauben in dieſen neun Himmeln die Planeten, oder überhaupt ein Weltſyſtem von Zonen, Sphären und Polen zu finden.

Hinzelmann. Auf dem alten Schloſſe Hudemühlen, das im Lüneburgiſchen nicht weit von der Aller liegt, und von dem nur noch

Mauern stehen, hat sich der Sage nach lange Zeit ein wunderlicher Hausgeist aufgehalten. Zuerst gab er sich im Jahre 1584 durch bloßes Poltern und Lärmen zu erkennen, dann aber fing er auch zu reden an, ohne sichtbar zu seyn. Anfangs erschrack man über eine bloße Stimme, von der man nicht wußte, woher sie käme; allein nach und nach gewöhnte man sich daran, so daß der Hausgeist oft bei der Mahlzeit mit dem Hausherrn und den übrigen Anwesenden allerhand Gespräche führte, ja zuletzt sogar sang, lachte und mancherlei Kurzweil trieb, wobei aber seine Stimme immer zart war, wie die eines Knaben oder einer Jungfrau. Als er einst gefragt wurde, wer er sey, und was er da zu schaffen habe, gab er zur Antwort, daß er im Böhmerwalde seine Gesellschaft hätte, die ihn aber nicht dulden wolle; daher sey er gezwungen, bei guten Leuten Zuflucht zu suchen, bis seine Sachen wieder besser stünden: sein Name sey Hinzelmann, doch werde er auch Lüring genannt, seine Frau hieße Hille Bingels; wann die Zeit gekommen, wolle er sich in seiner wahren Gestalt sehen lassen. Der Hausherr, dem die Gesellschaft eines immer vertraulicher werdenden Geistes dennoch grauenhaft zu werden anfing, entschloß sich endlich, sein Schloß zu verlassen, und nach Hannover zu ziehen. Aber Hinzelmann flog neben dem Wagen in Gestalt einer weißen Feder, wich dem Herrn auch in Hannover nicht von der Seite, und überredete ihn dann wieder nach seinem Schloße Hudemühlen zurückzukehren. Dort zeigte sich nun Hinzelmann zuthätig und fleißig in aller Arbeit. In der Küche, im Keller, im Stalle, überall ließ er sich brauchen, ganz nach Art der Kobolde (s. d. Art.), obgleich er selbst versicherte, er wäre kein Kobold, und hoffe einst noch selig zu werden. Seine Kammer war im obersten Stockwerke, und sein Hausgeräth bestand in einem von ihm selbst aus Stroh künstlich geflochtenem Lehnstuhl, einem kleinen runden Tische, und einem Bett. Nie hat man an diesem wahrnehmen können, daß ein Mensch darin geruht, sondern man fand blos ein kleines Grübchen, als ob eine Katze da gelegen hätte. Täglich mußte für ihn eine Schüssel voll süßer Milch mit Brocken von Weißbrod auf seinen Tisch gestellt werden, die man stets rein ausgegessen fand. Hinzelmann neckte auch gern, aber ohne jemand

zu schaden. Oft brachte er die Knechte und Arbeitsleute, wenn sie Abends beim Trinken saßen, ins Handgemenge, und sah ihnen dann mit Lust zu. Viele Geisterbanner bemühten sich umsonst, ihn aus dem Schloße zu bannen; alles, was sie dabei gewannen, war, daß sie ihn einst in der Gestalt eines schwarzen Marders zur Thür hinausspringen, und ein andermal als eine zusammengeringelte große Schlange auf einer leeren Bettstatt liegen sahen. Laster jeder Art waren ihm sehr zuwieder; den einen strafte er wegen seines Geizes, den andern wegen seiner Hoffart u. s. w. Als man von ihm einst forderte, er möchte als ein guter Christ auch beten, sprach er das Vater unser deutlich bis zu den Worten: erlöse uns von dem Uebel, welche er nur leise murmelte. Eben so sagte er den Glauben her, nur die Stelle: ich glaube Ablaß der Sünden, Auferstehung des Fleisches und ein ewiges Leben, sprach er sehr leise und unvernehmlich. Auf noch so dringendes Bitten des Hausherrn, wollte er sich doch niemals in seiner wahren Gestalt zeigen. Nur die Köchin, die mit dem Geiste besonders vertraulich war, erzwang einst von ihm das Versprechen, sich vor ihr sehen zu lassen. Er bestellte sie zu diesem Zwecke in den Keller, befahl ihr aber zugleich, in jeder Hand einen Zuber Wasser dahin zu bringen. Als die Köchin in den Keller kam, sah sie in einer Mulde ein nacktes Kind, etwa von drei Jahren; in seinem Herzen stacken zwei Messer kreuzweis über einander, und sein ganzer Leib war mit Blut beflossen. Die Magd wurde vor Schrecken ohnmächtig, und nur von dem Geiste selbst durch das mitgebrachte Wasser zu sich gebracht. Als sie zu sich kam, war alles verschwunden, und sie hörte blos Hinzelmanns Stimme, der ihr ihre Neugierde verwies. Den Frauen war Hinzelmann vorzüglich gewogen, aber eine ganz besondere Zuneigung äußerte er gegen die zwei Schwestern des Hausherrn, Anna und Katharina. Beide, obgleich jung und schön, verheiratheten sich nie, weil Hinzelmann die Freyer immer zu verscheuchen wußte. Als die Zeit kam, wo der Hausgeist wieder fortziehen wollte, gab er dem Hausherrn drei Dinge zum Andenken. Erstlich ein kleines Kreuz, von ihm selbst aus Seide (oder Saiten) sehr artig geflochten: es war einen Finger lang, inwendig hohl, und gab, wenn man es

schüttelte, einen Klang von sich. Zweitens einen Strohhut, den er gleichfalls selbst verfertigt hatte, und worin gar künstlich Gestalten und Bilder durch das bunte Stroh zu sehen waren. Drittens einen ledernen Handschuh mit Perlen besetzt, die wunderbare Figuren bildeten. Der Geist fügte noch hinzu, daß, so lange diese drei Stücke unzertheilt bei dem Hause Hudemühlen blieben, dies Geschlecht immer mehr und mehr empor blühen würde; sollten aber jene drei Kunststücke getrennt werden, oder verloren gehen, so werde auch das Geschlecht Hudemühlen abnehmen und sinken. Auf des Geistes Rath gab der Hausherr diese Geschenke seinen zwei Schwestern zur Aufbewahrung, nach deren Tode sie wieder auf den Bruder zurückfielen, bei dem sie, so lang er lebte, blieben. Als auch dieser starb, kamen sie an dessen einzige Tochter Adelheit, die an L. v. H. verheirathet war. Später soll der Strohhut dem Kaiser Ferdinand II. verehrt worden seyn. Der Geist schied freiwillig, nachdem er sich vier Jahre zu Hudemühlen aufgehalten; versprach aber, noch einmal zu kommen, wenn nemlich das Geschlecht in Abnahme gerathen sollte, wo es dann von neuem empor blühen würde.

Hiorthrimul, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Walkyren (s. d. Art.).

Hirowit; ein Wendischer Gott, vorzüglich zu Rhetra verehrt. Seine Gestalt war jugendlich, mit ringförmig vereinigten Füssen, und vier Hörnern am Kopfe. Hirowit oder Herowit ist auch ein Beiname Swantewits (s. d. Art.).

Hirrokin. S. Balder.

Hirtenstein. So heißt in der gebirgigen Umgebung von Goldenstein in Mähren ein Felsen, der die Gestalt eines kolossalen Hirten mit Stab und Hut darbietet. Unter dem Landvolke erhielt sich hierüber folgende Sage: Ein Vater befahl seinem Sohne eine Herde Lämmer auf die Weide zu führen, und gab ihm als Tageskost nach seinem Vermögen schwarzes Brod und etwas Käse mit. Der Sohn, finster und unzufrieden, gelangte mit seiner Herde zur

Anhöhe, auf der gegenwärtig der Hirtenstein emporragt. Dort warf er sich mürrisch auf das Gras, stieß und mißhandelte die Lämmer, und als er zum Frühstücke seinen Mundvorrath aus der Tasche zog, verwünschte er das schwarze Brod, und warf es frevelnd den Felsen hinab. In demselben Augenblicke aber, als das Brod vom Felsen hinabrollte, erstarrte der Körper des über sein Schicksal erzürnten Hirten, und wurde zu Stein. Der Grund dieser Sage scheint die tiefe Verehrung zu seyn, welche die Bewohner des Mährischen Gesenkes, so wie Gebirgsbewohner überhaupt, gegen das Brod an Tag legen; denn die Kargheit des Gebirgsbodens und dessen mühsame Bearbeitung lehrt sie den Werth desselben um so besser erkennen.

Hjälmberi (Helmträger), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Hlauck oder Hlöck (Frohlocken), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Hladolet soll bei den Böhmen und Mährern eben das, was Saturn bei den Römern gewesen seyn. Dieser Name scheint von dem Böhmischen Hlad (Hunger) genommen zu seyn, da bekanntlich Saturn als Symbol der sich selbst verzehrenden Zeit alle seine Kinder bis auf den Jupiter verschlang.

Hlawaradze (der vorzüglichste Rathgeber), ein Beiname des Slavisch-Wendischen Gottes Radegast (s. d. Art.).

Hler. So heißt auch der Skandinavische Meergott Aeger (s. d. Art.).

Hlidskjalf, nach der Skandinavischen Mythologie Odins Ehrensitz in seinem Pallaste Valaskjalf. Wenn er darauf sitzt, so kann er die ganze Welt, und aller Menschen Thun überschauen.

Hlodide, ein Sohn des Skandinavischen Gottes Odin. Außer dem Namen ist nichts von ihm bekannt.

Hlodina, ein Name, womit in der Skandinaviſchen Mythologie die Erde als Göttin bezeichnet wird. Sie iſt Odins Gattin und Thors Mutter, ſomit einerlei mit Frigga (ſ. d. Art.)

Hlorridi, ein Beiname des Skandinaviſchen Gottes Thor (ſ. d. Art.)

Hludana, eine altteutſche Göttin, die einer Römiſchen Inſchrift zufolge im Cleviſchen verehrt wurde, und wahrſcheinlich mit der Nordiſchen Frigga (Hlodina) und der Hertha des Tacitus einerlei, mithin die perſoniſizirte Erde iſt. Vergl. Lethra.

Hlyn oder Lyna, nach der Skandinaviſchen Mythologie eine menſchenfreundliche Göttin und Freundin der Frigga. Ihr iſt die Obſ[illegible]ut über jene Menſchen aufgetragen, die Frigga vor Unglück bewahren will. Sie küßt dem Freunde im Unglück die Thränen auf, und könnte daher für die Göttin des Troſtes und der Menſchenfreundlichkeit gelten.

Hnikar, Hnikur, Hnikuthr, oder ohne Aſpiration: Nikar, Nikur (Sieger), ein Beiname der Skandinaviſchen Hauptgötter Alfadur und Odin.

Hnitberg, nach der Skandinaviſchen Mythologie der Berg, worin der Rieſe Suttung den aus Quaſers Blute bereiteten Dichtermeth, von ſeiner Tochter Gunnlöda bewachen ließ. Vergl. Quaſer.

Hnos oder Noſſa, nach der Skandinaviſchen Mythologie Oburs und Freyas Tochter, Göttin der Anmuth und Vortrefflichkeit; Symbol der ſittlichen Grazie. Sie war ſo überaus ſchön und reitzend, daß alles, was ſchön, koſtbar und ſelten iſt, nach ihrem Namen Hnos oder Noſſa heißt. Gerſemi (ſ. d. Art.) war ihre Schweſter.

Hoder, Höder oder Hauder, nach der Skandinaviſchen My-

thologie ein Sohn Odins und der Frigga, der blinde, aber außerordentlich ſtarke Gott, der durch Lokes Tücke den unfreiwilligen Mord an ſeinem Bruder Balder beging. Die Götter wünſchen eifrig, daß ſie ſeiner nie gedenken dürften, da jene Schreckenthat nur allzulang in der Erinnerung fortleben wird. Balders Tod rächte ſein zweiter Bruder Vale, der in einer Nacht ſo ſtark wurde, daß er den Hoder tödtete. Nach dem Weltuntergange wird aber Hoder zugleich mit Balder aus Helas Wohnungen auf die neue Erde gelangen, und mit ihm in innigſter Freundſchaft leben. Nach Einigen iſt Hoder der Gott des Metalls, der Schätze, des Unglücks; blind, der blinde Vorwitz der Menſchen. Andere halten ihn für das Symbol der Nacht. Der Geſchichtſchreiber Saxo macht aus Hoder einen König, Hother. S. Balder.

Hodka. S. Libuſſa.

Hofwarpner (Hufſchlager), nach der Skandinaviſchen Mythologie das Roß, welches Gnà als Botſchafterin der Götterkönigin Frigga reitet. Es ward von Ham und Gardroſa gezeugt, und geht durch Luft, Waſſer und Feuer.

Hogni. S. Hildur.

Holge oder Haloge, nach der Skandinaviſchen Sage ein König, von welchem Halgoland in Norwegen den Namen haben ſoll. Er war ein Sohn des Fornjoder, Königs in Jotunheim, und Bruder des Aeger oder Hler. Seine Töchter waren Thorgerd und Yrpa (Helgabrudur), welche der Lade-Jarl Hakon als Göttinnen verehrte. Holges Grab war bedeckt mit einer Lage Silber und Gold, das geopfert war, und einer Lage Erde und Steine; daher heißt Gold und Silber Holges Hügeldach.

Holla oder Hulda, ein geiſterartiges weibliches Weſen im Aberglauben der Thüringer, von dem das Volk vielerlei, Gutes und Böſes, erzählt. Weiber, die zu ihr in den Brunnen ſteigen, macht

ſie geſund und fruchtbar; die neugebornen Kinder ſtammen aus ihrem Brunnen, und ſie trägt ſie daraus hervor. Allgemein bekannt iſt der Frau Hollenteich auf dem Heſſiſchen Gebirge Meißner. Blumen, Obſt, und was ſonſt in dem reitzenden Garten unten im Teiche wächſt, theilt Holla jenen aus, die ihr begegnen und zu gefallen wiſſen. Sie iſt auch ſehr ordentlich, und hält auf guten Haushalt. Wenn es bei den Menſchen ſchneit, klopft ſie ihre Betten aus, davon die Flocken in der Luft fliegen. Faule Spinnerinnen ſtraft ſie, indem ſie ihnen das Garn verwirrt oder den Flachs anzündet. Jungfrauen hingegen, die fleißig abſpinnen, ſchenkt ſie Spindeln, und ſpinnt ſelber für ſie über Nacht. Faulenzerinnen zieht ſie die Bettdecken ab, und legt ſie nackend aufs Steinpflaſter. Fleißige, die ſchon frühmorgens Waſſer in rein geſcheuerten Eimern zur Küche tragen, finden Silbergroſchen darin. Gern zieht ſie Kinder in ihren Teich; die guten macht ſie zu Glückskindern, die böſen zu Wechſelbälgen. Jährlich von Weihnachten bis zum Heiligen drei Königstag zieht ſie im Lande umher, und verleiht den Aeckern Fruchtbarkeit. Aber ſie erſchreckt auch die Menſchen, wenn ſie durch den Wald fährt an der Spitze des wüthenden Heeres (ſ. d. Art.), vor welchem der treue Eckhart einher geht, und die Leute warnt, aus dem Wege zu weichen. Bald zeigt ſie ſich als eine ſchöne weiße Frau auf der Mitte des Teiches, bald iſt ſie unſichtbar, und man hört blos aus der Tiefe ein Glockengeläute und dumpfes Rauſchen. Mone findet in dieſer Volksſage auch eine Beziehung auf das Nibelungenlied (ſ. d. Art.). Holla oder Hulda iſt ihm Chriemhild, das wüthende Heer die Nibelungen, und Eckhart geleitet ſie nach Etzelburg zu ihrem Untergange. Uebrigens iſt Holla oder Hulda auch ein Beiname der Teutſchen Erdgöttin Hertha.

Höllenflüſſe heißen in der Skandinaviſchen Mythologie alle jene Flüſſe, die aus dem in Niflheim oder der Hölle befindlichen Brunnen Hvergelmer (ſ. d. Art.) herausſtrömen. Alle entſtehen aber aus den Tropfen, die aus dem Geweihe des in Walhalla ſtehenden Hirſches Aejkthyrner in jene Quelle Hvergelmer herabfallen. In der Edda werden mit Inbegriff der ebenfalls hieher ge-

hörigen Flüsse Elivager (s. d. Art.) folgende angeführt: Sith, Vith, Säkin, Eikin (feindlich), Sraul, Guntraa, Fiorm, Fimbultul, Rin (Rhein), Rennandi, Gipul, Gaupul, Gaumul, Geirvimul, Thyn (Düna), Vin, Thaull, Haull (steinig), Grath, Gunthorinn (kriegskühn), Vina, Vegsvinn, Thiodnuma, Nyt, Naut, Naunn, Hraunn, Slith, Hrith, Sylgr, Ylgr, Vit, Van, Vaund, Straund, Giaull (Göll), Leiptr.

Höllenjungfrauen. S. Bigvör.

Holzweibchen. So nennt der Aberglaube in der Oberlausitz eine Art weiblicher Geister, die auf den dortigen Bergen und Büschen ihren Wohnsitz haben, und wahrscheinlich einerlei sind mit den sogenannten Buschweibern, von denen man sagt, daß sie Kaffee kochen, wenn man die Berge dampfen sieht. Ihre Eigenschaften scheinen ungefähr dieselben zu seyn, die man am Riesengebirge dem Rübezahl beilegt. Eben so launenhaft wie dieser, üben sie an den Vorübergehenden mancherlei unschädliche Neckereien; überraschen gute und fleißige Menschen mit Wohlthaten, bestrafen aber Frevel und Uebermuth. Solche Holz- und Buschweibchen sollen sich besonders im Zittauischen Bezirke auf einem zwischen Spitzkummersdorf und Hainenwalde gelegenen Berge, der Forsten genannt, aufhalten.

Honiblo (Lätein. Hennilus), ein Slavischer Götze, von den Sorben in der Lausitz und in Meissen verehrt. Weiter ist nichts von ihm bekannt.

Horn, ein Name der Skandinavischen Göttin Freya.

Hostin (Hostein), ein hoher Berg in Mähren im Prerauer Kreise, eine halbe Stunde von Bistrzitz gegen Südosten gelegen. Dieser Berg soll seinen Namen Hostin oder Hostina (Gasterei) von den Gastmälern haben, welche hier im Heidenthume bei den Opfern des Götzen Radegast gehalten wurden. Radegast heißt

Mährisch Radhoſt (Gäſte liebend), welcher Name mit der Benennung des Berges übereinſtimmt und zu beweiſen ſcheint, daß wirklich Radegaſt, und nicht, wie andere glauben, ein ganz unbekannter Götze Hoſtin auf dem Berge verehrt, und dann dieſer nach jenem benannt worden ſey. Als Jaroſlaw von Sternberg im Jahre 1241 die Tartaren bei Olmütz geſchlagen hatte, ſoll ſich ein großer Theil von ihnen am Fuſſe des Berges gelagert, aber dort durch ein ſchreckliches, mirakulöſes Gewitter ſeinen Untergang gefunden haben. Auch geht die Sage, daß, als die auf dieſen Berg geflüchteten, und von den Tartaren belagerten Landesbewohner vor Durſt ſchon verſchmachtet wären, plötzlich eine Quelle aus den Felſen des Berges hervorſprudelte. Durch dieſes Wunder neu belebt, und von jenem Gewitter unterſtützt, hätten ſie dann die Tartaren angegriffen, und aufs Haupt geſchlagen. Noch jetzt werden manchmal in der Gegend des Berges Bruchſtücke von Waffen, Spornen u. d. gl. gefunden, die man für Spuren der Tartaren-Niederlage hält.

Hrafnagud (Rabengott), ein Beiname des Skandinaviſchen Gottes Odin von ſeinen zwei Raben Huginn und Munin.

Hräsvelgur (Leichenſchwelger oder Aasfreſſer), nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Rieſe in Adlersgeſtalt, der am Ende des mitternächtlichen Himmels ſitzt, und durch die Bewegung ſeiner Fittige den Wind hervorbringt. Er iſt ſo ſtark, daß er das Meer erhebt. Beim Weltuntergange (Ragnarokr) jauchzet Hräsvelgur, und zerfleiſchet Leichen.

Hraunn, einer von den Skandinaviſchen Höllenflüſſen (ſ. d. A.).

Hridur, nach der Skandinaviſchen Mythologie einer von den Flüſſen Elivager (ſ. d. Art.).

Hrimfari (Reifmähne), nach der Skandinaviſchen Mythologie das Pferd, womit Nat oder Nott (die Nacht) fährt. Jeden Morgen bethaut es die Erde mit dem Schaume ſeines Gebiſſes.

Das Pferd Dagurs (des Tages) heißt Skinfaxi (Schein- oder Glanzmähne). S. Alfadur. Skinfaxi.

Hringhorne. S. Balder.

Hrift (Erschütterung), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Walkyren (s. d. Art.).

Hrith, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Hrugner, nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, den Thor im Kampfe erlegt hat. S. Thor.

Hrymr heißt nach der Skandinavischen Mythologie der Riese, der bei dem Weltuntergange (s. Ragnarokr) das Schiff Naglfari steuert.

Hrymthuſſen (Frostriesen) heißen in der Skandinavischen Mythologie jene Riesen, deren ganzes Geschlecht von dem, aus den geschmolzenen Eistheilchen in Ginungagap entstandenen Urriesen Ymer (s. d. Art.) abstammt. Als Götterfeinde kämpfen bei der Götterdämmerung (Ragnarokr) alle Hrymthuſſen unter Lokes Anführung gegen die Asen. Wenn es in der Edda heißt, daß sich Allvater bei diesen Riesen aufhielt, bevor er Himmel und Erde schuf, so ist vielleicht unter Allvater Odin, und unter diesen Riesen ein Völkerstamm zu verstehen, bei welchem Odin verweilte, bevor er ein Asgard angelegt, und sein Walhalla gebaut hatte.

Hugdieterich. S. Heldenbuch.

Hugi (Gedanke). S. Thor.

Huginn (Vernunft oder Seele) und Munin (Wissen oder Gedächtniß) heißen die zwei Raben, welche der Skandinavische Gott Odin sprechen lehrte. Sie sitzen auf seinen Schultern, und flüstern ihm ins Ohr, was sie auf der Welt gesehen und gehört haben.

Er ſendet ſie des Morgens aus, und ſie kommen Abends wieder zurück. Von dieſen Raben heißt Odin auch Hrafnagud, d. i. Rabengott. Vergl. Odin.

Huicke (Erhohlung). S. Bil.

Huldrer heißen in Norwegen die weiblichen Elfen, oder gewiſſe Waldfrauen, die ſo wie ihre Herden von blauer Farbe ſind. Am meiſten ſind ſie ihres unterirdiſchen Geſanges wegen bekannt, der Huldreslaat heißt, und, wie man ſagt, in einer traurigen, hohltönigen Weiſe beſteht.

Hünangsfall (Honigthau) heißt nach der Skandinaviſchen Mythologie der ſüße Thau, der aus den Blättern der Eſche Ygdraſil auf die Erde fällt, und allen Bienen zur Nahrung dient.

Hünen ſind wohl in Teutſchen Sagen dasſelbe, was die Rieſen in den nordiſchen.

Hunen, Hunenland. S. Nibelungenlied.

Hünenbetten oder Hünengräber. Unter den in Teutſchland befindlichen Denkmählern des Heidenthums ſind beſonders die Hünenbetten oder Hünengräber (in Südteutſchland: Rieſenſteine) merkwürdig. Sie beſtehen aus mehreren großen Felsſtücken, über denen noch ein größerer Stein liegt, dem ſie zur Grundlage dienen, und werden gewöhnlich für Ueberreſte heidniſcher Altäre gehalten. Jedem erregen ſie beim erſten Anblick Erſtaunen, denn es iſt ſchwer zu begreifen, wie unſre Voräitern, denen man eben keine großen mechaniſche Kenntniſſe zutraut, ſo ungeheure Felſen auf einander thürmen konnten, beſonders, da die Hünenbetten größtentheils an ſteinarmen Oertern ſtehen, ſomit die Steine aus weiter Ferne herbeigeſchafft werden mußten. Die meiſten Denkmähler dieſer Art findet man in Sachſen, Heſſen, im Osnabrückiſchen, in Friſland und im jetzigen Königreiche Niederland in der Provinz Ober-Yſſel, wo ſich in dem Bezirke Drenthe bei dem Dorfe Nordlaven, der

größte Hauptstein aller Hünenbetten befindet, der 33 Schuh 5 Zoll im Umfange mißt. Mone schließt aus der Benennung Hünengräber, daß diese aufgethürmten Felsen nicht Altäre, sondern wirkliche Grabmähler ausgezeichneter Männer sind, die durch ihre Verdienste riesenhaft die gemeinen Menschen überragten. Für den gemeinen Freien war der gewöhnliche Grabhügel, aber nur dem Schlacht- und Waffentodten ward vielleicht ein Denkmahl gesetzt.

Hungur (Hunger) heißt der Tisch der Skandinavischen Todtenbeherrscherin Hela.

Husel (Gothisch: Hunsel) hieß bei den Angelsachsen das größte Opfer, das sie hatten, weil sie in der Folge auch das christliche Abendmahl Husel nannten. Mone hält das Wort für eine Ableitung von Hund (Hundert), mit einer ähnlichen Bedeutung wie das Griechische Hekatombe (ein Opfer von hundert Stieren oder andern Thieren).

Hütchen. Der Sage nach hielt sich an dem Hofe des Bischof Bernhard von Hildesheim ein Geist auf, der gewöhnlich ein Bauerkleid, und auf dem Kopfe einen kleinen Filzhut hatte, wovon er den Namen Hütchen, auf Niedersächsisch: Hödecken erhielt. Dieser Geist that ungeneckt niemanden etwas zu Leid, sondern war vielmehr leutselig, warnte vor Unglück, tröstete, und leistete sehr bereitwillig die mannigfaltigsten Dienste. Großen Herrn offenbarte er die Zukunft. Bisweilen sprach er ohne gesehen zu werden. War er aber sichtbar, so hatte er doch den Hut so tief über den Kopf gedrückt, daß man sein Gesicht niemals sehen konnte. Die Wächter der Stadt beobachtete er fleißig, und ließ sie nicht einschlafen. Sehr viel hielt er sich in der Küche auf, und schwazte mit Köchen und Köchinnen sehr vertraulich. Eine Mulde im Keller war seine Schlafstätte; auch war in der Erde ein Loch, wohin er sich zu verkriechen pflegte. Von seiner Gutmüthigkeit hat Hütchen öfters Proben gegeben. So hütete er einst die leichtfertige Frau eines Mannes, der auf längere Zeit verreisen mußte. Ihre Buhler wurden entweder

durch Schreckgeſtalten verjagt, oder es ward ihnen ſonſt ſehr ſa mitgeſpielt. Als endlich der Mann nach Hauſe kam, übergab ih Hütchen die rein erhaltene Frau mit dem Bedeuten, daß er ſie zw für diesmal gehütet und bewahrt habe, für die Zukunft aber di Mühe nicht mehr auf ſich nehmen wolle; indem es leichter ſey, a Schweine in ganz Sachſen, als ein einziges buhleriſches Weib erhüten. Ein andermal gab er einem armen Nagelſchmied zu H desheim ein Stück Eiſen, woraus goldene Nägel geſchmiedet werd konnten, und deſſen Tochter eine Rolle Spitzen, von der man i mer abmeſſen konnte, ohne daß ſie ſich verminderte. So gutmüth aber ſonſt Hütchen war, ſo ſchrecklich rächte er ſich für Schimpf u Spott. So hat er einſt einen muthwilligen, ihn höhnenden Küch jungen, den der Küchenmeiſter auf ſeine Anklage nicht beſtrafen wo te, in kleine Stücke zerhackt, und in den ſiedenden Keſſel geworfen über alle Braten für den Biſchof und ſeine Gäſte giftige Krö zerdrückt, und endlich noch den Küchenmeiſter ſelbſt von der Brü in den Graben geworfen.

Hvergelmer (nach Allem ſchnappend), nach der Skandina viſchen Mythologie der Brunnen in Niflheim, aus dem die Flü Elivager und eine Menge anderer Höllenflüſſe (ſ. d. Art. ſich ergießen. Er iſt voll giftiger Schlangen, und die größte von i nen, Nidhöggur, nagt an der einen von den drei Wurzeln des Wel Baumes Ygdraſil, die bis in dieſe Höllenquelle hinabreicht. Wen nach dem Weltende die Gottloſen nach Naſtrond (Ufer der Le chen) kommen, ſo iſt Hvergelmer die ärgſte Marterſtätte in dieſ Hölle, und die Schlange Nidhöggur, die grimmigſte von allen, rei gleich einem Wolfe an den Verdammten nagen.

Hylo, eine Hirtengottheit der Weſtphäler.

Hymer (auch Ymer), nach der Skandinaviſchen Mythologi ein Rieſe, mit dem ſich einſt Thor in einem Bote befand, um F ſche zu fangen. Thor warf den Rieſen über Bord, weil er di Schnur an der Angelruthe zerſchnitt, in deren Hacken ſich bereits di

ungeheure Midgardsſchlange eingebiſſen hatte. Nach der ältern Edda nahmen Thor und Tyr eben dieſem Rieſen den großen Keſſel ab, worin Aeger das Bier für die zu ſich geladenen Gäſte kochen mußte. S. Thor, Aeger.

Hyndla, nach der Skandinaviſchen Mythologie eine Rieſenjungfrau und große Zauberin. Von ihr hat das altnordiſche Gedicht Hyndluliod, das eine Art von Götter-Stammbaum enthält, und deshalb auch die kleine Voluspa heißt, den Namen erhalten. Der Inhalt iſt folgender: Ottar und Angantyr ſtreiten um eine Erbſchaft, die jenem zufallen ſoll, deſſen Ahnen älter und berühmter wären. Damals gab es noch keine Stammbäume, ſondern die Ahnen lebten nur in den Geſängen der Dichter, oder in dem Zaubergedächtniſſe magiſcher Frauen. Eine ſolche Zauberin war Hyndla. Ottar opfert der Göttin Freya, und bittet um ihren Beiſtand. Freya erhört ihn, verwandelt ihn in ihren Eber, und reitet auf ihm zu Hyndla, damit er Alles unbemerkt vernehmen und ſich merken könne, was ſich Freya über ſein Geſchlecht von der Rieſenjungfrau erzählen ließe. Freyas Abſicht gelingt vollkommen; denn Hyndla zählt Ottars ganzes Geſchlecht her, bis in die Götterzeit hinauf. Nachdem ſie geendet, hält Freya nicht mehr für nöthig, den Betrug zu verhehlen, und befiehlt ihr, dem Eber den Gedächtnißtrank zu bringen, damit er die Ahnenreihe nicht vergäße. Die getäuſchte Hyndla geräth in Zorn, und läſtert die Götter. Freya umgibt ſie deshalb mit Feuer und Flammen, und nöthigt ſie durch Lebensgefahr, den Gedächtnißtrank zu bringen. Die ſo gezwungene Hyndla belegt den Trank noch mit einem Fluche, den aber Freya durch ihre Göttermacht entkräftet.

J.

Jafnhar (gleich hoch). S. Har.

Mährisch Radhost (Gäste liebend), welcher Name mit der Benennung des Berges übereinstimmt und zu beweisen scheint, daß wirklich Radegast, und nicht, wie andere glauben, ein ganz unbekannter Götze Hostin auf dem Berge verehrt, und dann dieser nach jenem benannt worden sey. Als Jaroslaw von Sternberg im Jahre 1241 die Tartaren bei Olmütz geschlagen hatte, soll sich ein großer Theil von ihnen am Fusse des Berges gelagert, aber dort durch ein schreckliches, mirakulöses Gewitter seinen Untergang gefunden haben. Auch geht die Sage, daß, als die auf diesen Berg geflüchteten, und von den Tartaren belagerten Landesbewohner vor Durst schon verschmachtet wären, plötzlich eine Quelle aus den Felsen des Berges hervorsprudelte. Durch dieses Wunder neu belebt, und von jenem Gewitter unterstützt, hätten sie dann die Tartaren angegriffen, und aufs Haupt geschlagen. Noch jetzt werden manchmal in der Gegend des Berges Bruchstücke von Waffen, Spornen u. d. gl. gefunden, die man für Spuren der Tartaren-Niederlage hält.

Hrafnagud (Rabengott), ein Beiname des Skandinavischen Gottes Odin von seinen zwei Raben Huginn und Munin.

Hräsvelgur (Leichenschwelger oder Aasfresser), nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese in Adlersgestalt, der am Ende des mitternächtlichen Himmels sitzt, und durch die Bewegung seiner Fittige den Wind hervorbringt. Er ist so stark, daß er das Meer erhebt. Beim Weltuntergange (Ragnarokr) jauchzet Hräsvelgur, und zerfleischet Leichen.

Hraunn, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Hridur, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Flüssen Elivager (s. d. Art.).

Hrimfaxi (Reifmähne), nach der Skandinavischen Mythologie das Pferd, womit Nat oder Nott (die Nacht) fährt. Jeden Morgen bethaut es die Erde mit dem Schaume seines Gebisses.

Das Pferd Dagurs (des Tages) heißt Skinfari (Schein- oder Glanzmähne). S. Alfadur. Skinfari.

Hringhorne. S. Balder.

Hrist (Erschütterung), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Walkyren (s. d. Art.).

Hrith, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Hrugner, nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, den Thor im Kampfe erlegt hat. S. Thor.

Hrymr heißt nach der Skandinavischen Mythologie der Riese, der bei dem Weltuntergange (s. Ragnarokr) das Schiff Naglfari steuert.

Hrymthussen (Frostriesen) heißen in der Skandinavischen Mythologie jene Riesen, deren ganzes Geschlecht von dem, aus den schmolzenen Eistheilchen in Ginungagap entstandenen Urriesen Ymer (s. d. Art.) abstammt. Als Götterfeinde kämpfen bei der Götterdämmerung (Ragnarokr) alle Hrymthussen unter Lokes Anführung gegen die Asen. Wenn es in der Edda heißt, daß sich Allvater bei diesen Riesen aufhielt, bevor er Himmel und Erde schuf, so ist vielleicht unter Allvater Odin, und unter diesen Riesen ein Völkerstamm zu verstehen, bei welchem Odin verweilte, bevor er in Asgard angelegt, und sein Walhalla gebaut hatte.

Hugdieterich. S. Heldenbuch.

Hugi (Gedanke). S. Thor.

Huginn (Vernunft oder Seele) und Munin (Wissen oder Gedächtniß) heißen die zwei Raben, welche der Skandinavische Gott Odin sprechen lehrte. Sie sitzen auf seinen Schultern, und flüstern ihm ins Ohr, was sie auf der Welt gesehen und gehört haben.

Er sendet sie des Morgens aus, und sie kommen Abends wieder zu rück. Von diesen Raben heißt Odin auch Hrafnagud, d. i. Ra bengott. Vergl. Odin.

Hulde (Erbhuldigung). S. Bil.

Huldrer heißen in Norwegen die weiblichen Elfen, oder ge wisse Waldfrauen, die so wie ihre Herden von blauer Farbe sind. Im Uebrigen sind sie ihres unterirdischen Gesanges wegen bekannt, der Huldreslaat heißt, und, wie man sagt, in einer traurigen, schwermüthigen Weise besteht.

Hünangsfall (Honigthau) heißt nach der Skandinavischen Mythologie der süße Thau, der aus den Blättern der Esche Yg drasil auf die Erde fällt, und allen Bienen zur Nahrung dient.

Hünen sind wohl in Teutschen Sagen dasselbe, was die Rie sen in den nordischen.

Hunen, Hunenland. S. Nibelungenlied.

Hünenbetten oder **Hünengräber.** Unter den in Teutsch land befindlichen Denkmählern des Heidenthums sind besonders die Hünenbetten oder Hünengräber (in Süddeutschland: Riesen steine) merkwürdig. Sie bestehen aus mehreren großen Felsstücken, über denen noch ein größerer Stein liegt, dem sie zur Grundlage dienen, und werden gewöhnlich für Ueberreste heidnischer Altäre ge halten. Jedem erregen sie beim ersten Anblick Erstaunen, denn es ist schwer zu begreifen, wie unsre Vorältern, denen man eben keine großen mechanische Kenntnisse zutraut, so ungeheure Felsen auf ei nander thürmen konnten, besonders, da die Hünenbetten größtentheils an steinarmen Oertern stehen, somit die Steine aus weiter Ferne herbeigeschafft werden mußten. Die meisten Denkmähler dieser Art findet man in Sachsen, Hessen, im Osnabrückischen, in Frisland und im jetzigen Königreiche Niederland in der Provinz Ober-Yssel, wo sich in dem Bezirke Drenthe bei dem Dorfe Nordlaven, der

größte Hauptstein aller Hünenbetten befindet, der 33 Schuh 5 Zoll im Umfange mißt. Mone schließt aus der Benennung Hünengräber, daß diese aufgethürmten Felsen nicht Altäre, sondern wirkliche Grabmähler ausgezeichneter Männer sind, die durch ihre Verdienste riesenhaft die gemeinen Menschen überragten. Für den gemeinen Heiden war der gewöhnliche Grabhügel, aber nur dem Schlacht- und Waffentodten ward vielleicht ein Denkmahl gesetzt.

Hungur (Hunger) heißt der Tisch der Skandinavischen Todtenbeherrscherin Hela.

Husel (Gothisch: Hunsel) hieß bei den Angelsachsen das größte Opfer, das sie hatten, weil sie in der Folge auch das christliche Abendmahl Husel nannten. Mone hält das Wort für eine Ableitung von Hund (Hundert), mit einer ähnlichen Bedeutung wie das Griechische Hekatombe (ein Opfer von hundert Stieren oder andern Thieren).

Hütchen. Der Sage nach hielt sich an dem Hofe des Bischof Bernhard von Hildesheim ein Geist auf, der gewöhnlich ein Bauerkleid, und auf dem Kopfe einen kleinen Filzhut hatte, wovon er den Namen Hütchen, auf Niedersächsisch: Hödecken erhielt. Dieser Geist that ungeneckt niemanden etwas zu Leid, sondern war vielmehr leutselig, warnte vor Unglück, tröstete, und leistete sehr bereitwillig die mannigfaltigsten Dienste. Großen Herrn offenbarte er die Zukunft. Bisweilen sprach er ohne gesehen zu werden. War er aber sichtbar, so hatte er doch den Hut so tief über den Kopf gerückt, daß man sein Gesicht niemals sehen konnte. Die Wächter der Stadt beobachtete er fleißig, und ließ sie nicht einschlafen. Sehr viel hielt er sich in der Küche auf, und schwazte mit Köchen und Köchinnen sehr vertraulich. Eine Mulde im Keller war seine Schlafstätte; auch war in der Erde ein Loch, wohin er sich zu verkriechen pflegte. Von seiner Gutmüthigkeit hat Hütchen öfters Proben gegeben. So hütete er einst die leichtfertige Frau eines Mannes, der auf längere Zeit verreisen mußte. Ihre Buhler wurden entweder

ſie geſund und fruchtbar; die neugebornen Kinder ſtammen aus ihrem Brunnen, und ſie trägt ſie daraus hervor. Allgemein bekannt iſt der Frau Hollenteich auf dem Heſſiſchen Gebirge Meißner. Blumen, Obſt, und was ſonſt in dem reitzenden Garten unten im Teiche wächſt, theilt Holla jenen aus, die ihr begegnen und zu gefallen wiſſen. Sie iſt auch ſehr ordentlich, und hält auf guten Haushalt. Wenn es bei den Menſchen ſchneit, klopft ſie ihre Betten aus, davon die Flocken in der Luft fliegen. Faule Spinnerinnen ſtraft ſie, indem ſie ihnen das Garn verwirrt oder den Flachs anzündet. Jungfrauen hingegen, die fleißig abſpinnen, ſchenkt ſie Spindeln, und ſpinnt ſelber für ſie über Nacht. Faulenzerinnen zieht ſie die Bettdecken ab, und legt ſie nackend aufs Steinpflaſter. Fleißige, die ſchon frühmorgens Waſſer in rein geſcheuerten Eimern zur Küche tragen, finden Silbergroſchen darin. Gern zieht ſie Kinder in ihren Teich; die guten macht ſie zu Glückskindern, die böſen zu Wechſelbälgen. Jährlich von Weihnachten bis zum Heiligen drei Königstag zieht ſie im Lande umher, und verleiht den Aeckern Fruchtbarkeit. Aber ſie erſchreckt auch die Menſchen, wenn ſie durch den Wald fährt an der Spitze des wüthenden Heeres (ſ. d. Art.), vor welchem der treue Eckhart einher geht, und die Leute warnt, aus dem Wege zu weichen. Bald zeigt ſie ſich als eine ſchöne weiße Frau auf der Mitte des Teiches, bald iſt ſie unſichtbar, und man hört blos aus der Tiefe ein Glockengeläute und dumpfes Rauſchen. Mone findet in dieſer Volksſage auch eine Beziehung auf das Nibelungenlied (ſ. d. Art.). Holla oder Hulda iſt ihm Chriemhild, das wüthende Heer die Nibelungen, und Eckhart geleitet ſie nach Etzelburg zu ihrem Untergange. Uebrigens iſt Holla oder Hulda auch ein Beiname der Teutſchen Erdgöttin Hertha.

Höllenflüſſe heißen in der Skandinaviſchen Mythologie alle jene Flüſſe, die aus dem in Niflheim oder der Hölle befindlichen Brunnen Hvergelmer (ſ. d. Art.) herausſtrömen. Alle entſtehen aber aus den Tropfen, die aus dem Geweihe des in Walhalla ſtehenden Hirſches Aejkthyrner in jene Quelle Hvergelmer herabfallen. In der Edda werden mit Inbegriff der ebenfalls hieher ge-

ungeheure Midgardsſchlange eingebiſſen hatte. Nach der ältern Edda nahmen Thor und Tyr eben dieſem Rieſen den großen Keſſel ab, worin Aeger das Bier für die zu ſich geladenen Gäſte kochen mußte. S. Thor, Aeger.

Hyndla, nach der Skandinaviſchen Mythologie eine Rieſenjungfrau und große Zauberin. Von ihr hat das altnordiſche Gedicht Hyndluliod, das eine Art von Götter-Stammbaum enthält, und deshalb auch die kleine Voluspa heißt, den Namen erhalten. Der Inhalt iſt folgender: Ottar und Angantyr ſtreiten um eine Erbſchaft, die jenem zufallen ſoll, deſſen Ahnen älter und berühmter wären. Damals gab es noch keine Stammbäume, ſondern die Ahnen lebten nur in den Geſängen der Dichter, oder in dem Zaubergedächtniſſe magiſcher Frauen. Eine ſolche Zauberin war Hyndla. Ottar opfert der Göttin Freya, und bittet um ihren Beiſtand. Freya erhört ihn, verwandelt ihn in ihren Eber, und reitet auf ihm zu Hyndla, damit er Alles unbemerkt vernehmen und ſich merken könne, was ſich Freya über ſein Geſchlecht von der Rieſenjungfrau erzählen ließe. Freyas Abſicht gelingt vollkommen; denn Hyndla zählt Ottars ganzes Geſchlecht her, bis in die Götterzeit hinauf. Nachdem ſie geendet, hält Freya nicht mehr für nöthig, den Betrug zu verhehlen, und befiehlt ihr, dem Eber den Gedächtnißtrank zu bringen, damit er die Ahnenreihe nicht vergäße. Die getäuſchte Hyndla geräth in Zorn, und läſtert die Götter. Freya umgibt ſie deshalb mit Feuer und Flammen, und nöthigt ſie durch Lebensgefahr, den Gedächtnißtrank zu bringen. Die ſo gezwungene Hyndla belegt den Trank noch mit einem Fluche, den aber Freya durch ihre Göttermacht entkräftet.

J.

Jafnhar (gleich hoch). S. Har.

Mährisch Radhost (Gäste liebend), welcher Name mit der Benennung des Berges übereinstimmt und zu beweisen scheint, daß wirklich Radegast, und nicht, wie andere glauben, ein ganz unbekannter Götze Hostin auf dem Berge verehrt, und dann dieser nach jenem benannt worden sey. Als Jaroslaw von Sternberg im Jahre 1241 die Tartaren bei Olmütz geschlagen hatte, soll sich ein großer Theil von ihnen am Fusse des Berges gelagert, aber dort durch ein schreckliches, mirakulöses Gewitter seinen Untergang gefunden haben. Auch geht die Sage, daß, als die auf diesen Berg geflüchteten, und von den Tartaren belagerten Landesbewohner vor Durst schon verschmachtet wären, plötzlich eine Quelle aus den Felsen des Berges hervorsprudelte. Durch dieses Wunder neu belebt, und von jenem Gewitter unterstützt, hätten sie dann die Tartaren angegriffen, und aufs Haupt geschlagen. Noch jetzt werden manchmal in der Gegend des Berges Bruchstücke von Waffen, Spornen u. d. gl. gefunden, die man für Spuren der Tartaren-Niederlage hält.

Hrafnagud (Rabengott), ein Beiname des Skandinavischen Gottes Odin von seinen zwei Raben Huginn und Munin.

Hräsvelgur (Leichenschwelger oder Aasfresser), nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese in Adlersgestalt, der am Ende des mitternächtlichen Himmels sitzt, und durch die Bewegung seiner Fittige den Wind hervorbringt. Er ist so stark, daß er das Meer erhebt. Beim Weltuntergange (Ragnarokr) jauchzet Hräsvelgur, und zerfleischet Leichen.

Hraunn, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Hridur, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Flüssen Elivager (s. d. Art.).

Hrimfari (Reifmähne), nach der Skandinavischen Mythologie das Pferd, womit Nat oder Nott (die Nacht) fährt. Jeden Morgen bethaut es die Erde mit dem Schaume seines Gebisses.

mahlin. Sie verwahrt in einer Büchse die Aepfel des Lebens, mit welchen ſich die Götter bis zum Weltuntergange in beſtändiger Jugend erhalten. Den Göttern liegt daher alles daran, im Beſitze dieſer Aepfel zu bleiben; dennoch laufen ſie einſt Gefahr, ſie auf immer zu verlieren. Dies geſchah auf folgende Art: Odin, Loke und Häner machten einſt in Menſchengeſtalt eine Reiſe durchs Rieſenland. Eines Tages, nachdem ſie Gebirge und Einöden durchſtrichen und keine Herberge gefunden hatten, kamen ſie in ein anmuthiges Thal, wo eine Herde Ochſen weidete. Ermattet und hungrig ergriffen ſie einen von den Ochſen, ſchlachteten ihn, und machten Feuer an, ihn zu kochen. Als ſie glaubten, daß er ſchon genug gekocht ſey, nahmen ſie ihn aus dem Keſſel; aber das Fleiſch war noch roh. Sie machten einen zweiten und dritten Verſuch, allein vergeblich. Auf einmal hörten ſie von der Eiche über ſich die Stimme eines Adlers, der ihnen ſagte, daß er das Kochen verhindere; wollten ſie ihm jedoch auch einen Theil geben, ſo ſollte das Fleiſch bald gar gekocht ſeyn. Die Götter verſprachen es ihm; der Adler flog vom Baume herab, ſetzte ſich auf den Keſſel, und verzehrte ſogleich beide Bugen des Ochſen. Loke, darüber zornig, ergriff eine Stange, und ſchlug damit nach dem Adler; allein das eine Ende der Stange blieb in Loke's Hand, das andere an dem Adler haften, der nun aufflog, und den ſchreienden Loke über Stock und Stein mit ſich fortzog. Jeden Augenblick ſchien dem jammernden Loke der Arm durch die Schwere des hängenden Körpers abzureißen, und unter zahlloſen Verſprechungen beſchwor er den Adler, ihn los zu laſſen. Der Adler geſtand dies unter der einzigen Bedingung zu, wenn Loke ſich endlich verbände, Idunnen mit ihren Aepfeln außerhalb Asgard zu locken. Loke verſprach es, ward frei, und kehrte zu ſeinen Gefährten zurück. Bald darauf, als ſie nach Hauſe kamen, erfüllte Loke ſein Verſprechen durch folgende Liſt. Er erzählte Idunnen, er hätte in einem nahen Haine Aepfel gefunden, die an Koſtbarkeit die ihrigen zu übertreffen ſchienen; ſie möchte nur ihre Aepfel zu ſich nehmen, und mit ihm in jenen Hain gehen, wo ſie ſich durch eigene Vergleichung am ſicherſten überzeugen könnte. Idunna ließ ſich verleiten, und eilte mit Loke dem Wäldchen zu. Plötzlich erſchien jener

Adler, bemächtigte ſich Idunnens, und flog mit ihr davon. Dieſ
Adler war der mächtige Rieſen-König Thiaſſe, der nun Idunnen
ſich in ſeinem Königreiche Thrymheim (Jotunheim) in enger
wahrſam hielt. Die Götter, die von den verjüngenden Aepfeln ni
mehr koſten konnten, wurden grauhaarig und alt. Beſtürzt über
ſe Erſcheinung hielten ſie eine allgemeine Verſammlung, und unt
ſuchten, wer zuletzt Idunnen geſehen hätte. Es kam heraus, daß
mit Loke aus Asgard gegangen ſey. Loke ward vorgeladen, u
von der Folter bedroht, geſtand er alles; verſprach aber zugleic
Idunnen wieder zurückzubringen, wenn ihm Frigga ein Falkenge
leihen, und zugleich die Kraft mittheilen wollte, auch Andere zu
wandeln. Man bewilligte es. Loke flog als Falk nach Jotunheim
Hofe. König Thiaſſe war eben mit ſeinem ganzen Hofſtaat aufs
ſchen ausgefahren, und Idunna ſaß allein in ihrer traurigen Wo
nung, wo alle Thüren zehnfach verriegelt waren. Loke flog durch
offene Fenſter hinein, gab ſich ihr zu erkennen, verwandelte ſie
eine Schwalbe, nahm ſie in ſeine Falkenklauen, und flog mit
eilends davon. Eben war Thiaſſe in ſeinem Pallaſte angelangt, u
gewahrte des Raubes. Ergrimmt warf er die Kleider vom Lei
verwandelte ſich in einen Adler, und flog mit Blitzesſchnelle d
räuberiſchen Falken nach. Die Götter in Asgard ſahen den Fa
ken ſammt ſeinem Verfolger herannahen, begaben ſich vor die Gö
terſtadt hinaus, und trugen Späne und Reiſer auf einen Ha
fen zuſammen. Kaum war der Falke glücklich zu ihnen hera
geflogen, ſo zündeten ſie die Späne an, und der Adler, d
ſich in ſeinem raſchen Nachſchießen nicht mehr aufzuhalten vermo
te, gerieth in das Feuer, verbrannte ſich die Flügel, und war
von den Göttern vollends getödtet. Idunna wurde mit offene
Armen in Asgard empfangen, und die Götter, die nun wiede
von den verjüngenden Aepfeln koſten konnten, glänzten von neuen
in lieblicher Jugend. In Nyerups Wörterbuch der Skandinaviſch
Mythologie erſcheint Idunna als eine Tochter Ivalds (ſ. d. Art.)
Gräter hingegen bemerkt, daß ſie als Göttin der Unſterblich
keit ohne Stamm und Abkömmling, allein und ewig, unter den
Himmliſchen ſtehe.

Jecha soll eine Thüringische Gottheit gewesen, und ihr Bild vom heil. Bonifazius zerstört worden seyn.

Jess wird für den Jupiter der Polen und Schlesier gehalten. Er gab Segen und Heil, und man opferte ihm mehr und öfters als den übrigen Göttern.

Jetha, eine Wahrsagerin im alten Teutschland. Sie wohnte auf dem Berge, wo sich jetzt die Ruinen des durch die Franzosen im Jahre 1689 zerstörten Schlosses von Heidelberg befinden. Leonius in den Heidelberger Alterthümern erzählt, daß Jetha sehr alt war, selten ihre Wohnung verließ, und den Fragenden, ohne sich sehen zu lassen, durch das Fenster wahrsagte. Sie soll auch prophezeit haben, daß auf dem Berge einst Könige wohnen würden, die sie alle nannte, und im Thale würde eine Stadt erbaut werden.

Jetten, Jöten oder Jotun. Unter dieser Benennung erscheinen in der Skandinavischen Mythologie die Riesen, die sonst auch Thussen und Hrymthussen (Thursen, Hrymthursen) heißen. Sie sind beständige Feinde der Asen (Götter), und obgleich sich die letztern mit einigen von ihnen verschwägerten, so dauerte doch der Haß zwischen beiden Theilen unauslöschlich fort. Nach der geschichtlichen Ansicht der Nordischen Mythologie waren die Jetten einer der ältesten Volksstämme im Norden, wenigstens älter als die mit Odin eingewanderten Asiaten, und scheinen zu der, vor Alters im Norden weit verbreiteten Finnischen Nation gehört zu haben. Vergl. Thusser.

Ild. S. Elder.

Ilja, in den Russischen Heldensagen eben das, was Herkules in den Griechischen und Römischen. Ilja von Murom war 30 Jahre lang ein unthätiger Knabe, zog dann heldenkühn zum Wladimir (s. d. Art.), und besiegte unterwegs einen wilden Räuber, Nachtigall genannt, der seit 30 Jahren den Waldweg versperrte, und von dem bekannt war, daß er wie Vögel pfiff, wie Schlan-

durch Schreckgestalten verjagt, oder es ward ihnen sonst sehr übel mitgespielt. Als endlich der Mann nach Hause kam, übergab ihm Hütchen die rein erhaltene Frau mit dem Bedeuten, daß er sie zwar für diesmal gehütet und bewahrt habe, für die Zukunft aber diese Mühe nicht mehr auf sich nehmen wolle; indem es leichter sey, alle Schweine in ganz Sachsen, als ein einziges buhlerisches Weib zu erhüten. Ein andermal gab er einem armen Nagelschmied zu Hildesheim ein Stück Eisen, woraus goldene Nägel geschmiedet werden konnten, und dessen Tochter eine Rolle Spitzen, von der man immer abmessen konnte, ohne daß sie sich verminderte. So gutmüthig aber sonst Hütchen war, so schrecklich rächte er sich für Schimpf und Spott. So hat er einst einen muthwilligen, ihn höhnenden Küchenjungen, den der Küchenmeister auf seine Anklage nicht bestrafen wollte, in kleine Stücke zerhackt, und in den siedenden Kessel geworfen, über alle Braten für den Bischof und seine Gäste giftige Kröten zerdrückt, und endlich noch den Küchenmeister selbst von der Brücke in den Graben geworfen.

Hvergelmer (nach Allem schnappend), nach der Skandinavischen Mythologie der Brunnen in Niflheim, aus dem die Flüsse Elivager und eine Menge anderer Höllenflüsse (s. d. Art.) sich ergießen. Er ist voll giftiger Schlangen, und die größte von ihnen, Nidhöggur, nagt an der einen von den drei Wurzeln des Welt-Baumes Ygdrasil, die bis in diese Höllenquelle hinabreicht. Wenn nach dem Weltende die Gottlosen nach Nastrond (Ufer der Leichen) kommen, so ist Hvergelmer die ärgste Marterstätte in dieser Hölle, und die Schlange Nidhöggur, die grimmigste von allen, wird gleich einem Wolfe an den Verdammten nagen.

Hylo, eine Hirtengottheit der Westphäler.

Hymer (auch Ymer), nach der Skandinavischen Mythologie ein Riese, mit dem sich einst Thor in einem Bote befand, um Fische zu fangen. Thor warf den Riesen über Bord, weil er die Schnur an der Angelruthe zerschnitt, in deren Hacken sich bereits die

ungeheure Midgardsschlange eingebissen hatte. Nach der ältern Edda nahmen Thor und Tyr eben diesem Riesen den großen Kessel ab, worin Aeger das Bier für die zu sich geladenen Gäste kochen mußte. S. Thor, Aeger.

Hyndla, nach der Skandinavischen Mythologie eine Riesenjungfrau und große Zauberin. Von ihr hat das altnordische Gedicht Hyndluliod, das eine Art von Götter-Stammbaum enthält, und deshalb auch die kleine Voluspa heißt, den Namen erhalten. Der Inhalt ist folgender: Ottar und Angantyr streiten um eine Erbschaft, die jenem zufallen soll, dessen Ahnen älter und berühmter wären. Damals gab es noch keine Stammbäume, sondern die Ahnen lebten nur in den Gesängen der Dichter, oder in dem Zaubergedächtnisse magischer Frauen. Eine solche Zauberin war Hyndla. Ottar opfert der Göttin Freya, und bittet um ihren Beistand. Freya erhört ihn, verwandelt ihn in ihren Eber, und reitet auf ihm zu Hyndla, damit er Alles unbemerkt vernehmen und sich merken könne, was sich Freya über sein Geschlecht von der Riesenjungfrau erzählen ließe. Freyas Absicht gelingt vollkommen; denn Hyndla zählt Ottars ganzes Geschlecht her, bis in die Götterzeit hinauf. Nachdem sie geendet, hält Freya nicht mehr für nöthig, den Betrug zu verhehlen, und befiehlt ihr, dem Eber den Gedächtnißtrank zu bringen, damit er die Ahnenreihe nicht vergäße. Die getäuschte Hyndla geräth in Zorn, und lästert die Götter. Freya umgibt sie deshalb mit Feuer und Flammen, und nöthigt sie durch Lebensgefahr, den Gedächtnißtrank zu bringen. Die so gezwungene Hyndla belegt den Trank noch mit einem Fluche, den aber Freya durch ihre Göttermacht entkräftet.

J.

Jafnhar (gleich hoch). S. Har.

Jaga-Baba. S. Yaga-Baba.

Jäger (wilder). S. Wüthendes Heer.

Jalkr oder Jalg, ein Beiname der Skandinaviſchen Hauptgötter Alfadur und Odin.

Jarnſaxa, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Rieſenmädchen, mit welchem Thor den Magni gezeugt hat. Auch führt dieſen Namen eine von den neun Rieſenjungfrauen, mit welchen Odin den Heimdal zeugte.

Jarnvidur (Eiſenbuſch), nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Wald, wo ſich viele Rieſinnen, die Jarnvidien heißen, aufhalten. Dort wohnte auch Gygur (ſ. d. Art.), die mit dem Wolfe Fenris die zwei Rieſen in Wolfsgeſtalt, Skoll und Hate, zeugte.

Jaſen. S. Chaſon.

Ida-Ebene. S. Idavöllur.

Idavöllur (Taxusplatz), nach der Skandinaviſchen Mythologie ein mit Taxusbäumen beſetzter Platz in Asgard, wo die von Odin eingeſetzten zwölf Diar oder Aſen in allen öffentlichen Angelegenheiten richteten, und das Geſchick der Menſchen entſchieden. In ihrem Pallaſte Gladsheim waren zwölf Sitze für ſie nebſt einem Ehrenſitze für Odin. Nach dem Weltuntergange (Ragnarokr), wenn jene grüne, ſchönere Erde dem Meere entſteigt, verſammeln ſich die übrig gebliebenen Aſen wieder auf Idavöllur d. i. der Ida-Ebene, wo ehmals Asgard lag.

Ide und Gangr, nach der Skandinaviſchen Mythologie Söhne des Rieſen Oelvald, und Brüder des mächtigen Rieſen Thiaſſe.

Idun oder Idunna, nach der Skandinaviſchen Mythologie die Göttin der Unſterblichkeit und ewiger Jugend, Bragas Ge-

mahlin. Sie verwahrt in einer Büchse die Aepfel des Lebens, mit welchen ſich die Götter bis zum Weltuntergange in beſtändiger Jugend erhalten. Den Göttern liegt daher alles daran, im Beſitze dieſer Aepfel zu bleiben; dennoch laufen ſie einſt Gefahr, ſie auf immer zu verlieren. Dies geſchah auf folgende Art: Odin, Loke und Häner machten einſt in Menſchengeſtalt eine Reiſe durchs Rieſenland. Eines Tages, nachdem ſie Gebirge und Einöden durchſtrichen und keine Herberge gefunden hatten, kamen ſie in ein anmuthiges Thal, wo eine Herde Ochſen weidete. Ermattet und hungrig ergriffen ſie einen von den Ochſen, ſchlachteten ihn, und machten Feuer an, ihn zu kochen. Als ſie glaubten, daß er ſchon genug gekocht ſey, nahmen ſie ihn aus dem Keſſel; aber das Fleiſch war noch roh. Sie machten einen zweiten und dritten Verſuch, allein vergeblich. Auf einmal hörten ſie von der Eiche über ſich die Stimme eines Adlers, der ihnen ſagte, daß er das Kochen verhindere; wollten ſie ihm jedoch auch einen Theil geben, ſo ſollte das Fleiſch bald gar gekocht ſeyn. Die Götter verſprachen es ihm; der Adler flog vom Baume herab, ſetzte ſich auf den Keſſel, und verzehrte ſogleich beide Bugen des Ochſen. Loke, darüber zornig, ergriff eine Stange, und ſchlug damit nach dem Adler; allein das eine Ende der Stange blieb in Loke's Hand, das andere an dem Adler haften, der nun aufflog, und den ſchreienden Loke über Stock und Stein mit ſich fortzog. Jeden Augenblick ſchien dem jammernden Loke der Arm durch die Schwere des hängenden Körpers abzureißen, und unter zahlloſen Verſprechungen beſchwor er den Adler, ihn los zu laſſen. Der Adler geſtand dies unter der einzigen Bedingung zu, wenn Loke ſich eidlich verbände, Idunnen mit ihren Aepfeln außerhalb Aegard zu locken. Loke verſprach es, ward frei, und kehrte zu ſeinen Gefährten zurück. Bald darauf, als ſie nach Hauſe kamen, erfüllte Loke ſein Verſprechen durch folgende Liſt. Er erzählte Idunnen, er hätte in einem nahen Haine Aepfel gefunden, die an Koſtbarkeit die ihrigen zu übertreffen ſchienen; ſie möchte nur ihre Aepfel zu ſich nehmen, und mit ihm in jenen Hain gehen, wo ſie ſich durch eigene Vergleichung am ſicherſten überzeugen könnte. Idunna ließ ſich verleiten, und eilte mit Loke dem Wäldchen zu. Plötzlich erſchien jener

Adler, bemächtigte ſich Idunnens, und flog mit ihr davon. Dieſer Adler war der mächtige Rieſen-König Thiaſſe, der nun Idunnen bei ſich in ſeinem Königreiche Thrymheim (Jotunheim) in enger Gewahrſam hielt. Die Götter, die von den verjüngenden Aepfeln nicht mehr koſten konnten, wurden grauhaarig und alt. Beſtürzt über dieſe Erſcheinung hielten ſie eine allgemeine Verſammlung, und unterſuchten, wer zuletzt Idunnen geſehen hätte. Es kam heraus, daß ſie mit Loke aus Asgard gegangen ſey. Loke ward vorgeladen, und, von der Folter bedroht, geſtand er alles; verſprach aber zugleich, Idunnen wieder zurückzubringen, wenn ihm Frigga ein Falkengewand leihen, und zugleich die Kraft mittheilen wollte, auch Andere zu verwandeln. Man bewilligte es. Loke flog als Falk nach Jotunheim zu Hofe. König Thiaſſe war eben mit ſeinem ganzen Hofſtaat aufs Fiſchen ausgefahren, und Idunna ſaß allein in ihrer traurigen Wohnung, wo alle Thüren zehnfach verriegelt waren. Loke flog durch das offene Fenſter hinein, gab ſich ihr zu erkennen, verwandelte ſie in eine Schwalbe, nahm ſie in ſeine Falkenklauen, und flog mit ihr eilends davon. Eben war Thiaſſe in ſeinem Pallaſte angelangt, und gewahrte des Raubes. Ergrimmt warf er die Kleider vom Leibe, verwandelte ſich in einen Adler, und flog mit Blitzesſchnelle dem räuberiſchen Falken nach. Die Götter in Asgard ſahen den Falken ſammt ſeinem Verfolger herannahen, begaben ſich vor die Götterſtadt hinaus, und trugen Späne und Reiſer auf einen Haufen zuſammen. Kaum war der Falke glücklich zu ihnen herab geflogen, ſo zündeten ſie die Späne an, und der Adler, der ſich in ſeinem raſchen Nachſchießen nicht mehr aufzuhalten vermochte, gerieth in das Feuer, verbrannte ſich die Flügel, und ward von den Göttern vollends getödtet. Idunna wurde mit offenen Armen in Asgard empfangen, und die Götter, die nun wieder von den verjüngenden Aepfeln koſten konnten, glänzten von neuem in lieblicher Jugend. In Nyerups Wörterbuch der Skandinaviſchen Mythologie erſcheint Idunna als eine Tochter Ivalds (ſ. d. Art.), Gräter hingegen bemerkt, daß ſie als Göttin der Unſterblichkeit ohne Stamm und Abkömmling, allein und ewig, unter den Himmliſchen ſtehe.

Jecha soll eine Thüringische Gottheit gewesen, und ihr Bild vom heil. Bonifazius zerstört worden seyn.

Jeff wird für den Jupiter der Polen und Schlesier gehalten. Er gab Segen und Heil, und man opferte ihm mehr und öfters als den übrigen Göttern.

Jetha, eine Wahrsagerin im alten Teutschland. Sie wohnte auf dem Berge, wo sich jetzt die Ruinen des durch die Franzosen im Jahre 1689 zerstörten Schlosses von Heidelberg befinden. Leodius in den Heidelberger Alterthümern erzählt, daß Jetha sehr alt war, selten ihre Wohnung verließ, und den Fragenden, ohne sich sehen zu lassen, durch das Fenster wahrsagte. Sie soll auch prophezeit haben, daß auf dem Berge einst Könige wohnen würden, die sie alle nannte, und im Thale würde eine Stadt erbaut werden.

Jetten, Jöten oder Jotun. Unter dieser Benennung erscheinen in der Skandinavischen Mythologie die Riesen, die sonst auch Thussen und Hrymthussen (Thursen, Hrymthursen) heißen. Sie sind beständige Feinde der Asen (Götter), und obgleich sich die letztern mit einigen von ihnen verschwägerten, so dauerte doch der Haß zwischen beiden Theilen unauslöschlich fort. Nach der geschichtlichen Ansicht der Nordischen Mythologie waren die Jetten einer der ältesten Volksstämme im Norden, wenigstens älter als die mit Odin eingewanderten Asiaten, und scheinen zu der, vor Alters im Norden weit verbreiteten Finnischen Nation gehört zu haben. Vergl. Thusser.

Ilh. S. Elder.

Ilja, in den Russischen Heldensagen eben das, was Herkules in den Griechischen und Römischen. Ilja von Murom war 30 Jahre lang ein unthätiger Knabe, zog dann heldenkühn zum Wladimir (s. d. Art.), und besiegte unterwegs einen wilden Räuber, Nachtigall genannt, der seit 30 Jahren den Waldweg versperrte, und von dem bekannt war, daß er wie Vögel pfiff, wie Schlan-

gen ziſchte, und wie Wölfe heulte. Ilja ſchoß ihm durch neun Aecke hindurch ein Aug aus, und führte ihn gefangen mit ſich fort. Umſonſt wollte Nachtigalls Frau ihren Gatten mit Gold auslöſen, umſonſt verfolgten ſeine neun Söhne in ihren ſchwarzen Waffen und rabenköpfigen Helmen (daher ſie Raben hießen) den Ilja, er eilte unaufhaltſam fort, und brachte den Räuber gefangen nach Kiew.

Ilmur, eine Skandinaviſche Göttin, von der blos der Name bekannt iſt.

Jods hießen bei den Letten die Waldgeiſter.

Jodut auch Zebut, ein Götze der alten Sachſen, der ihnen das Symbol des Sieges, eine Art der Römiſchen Viktoria, geweſen ſeyn ſoll. Nach Einigen war es eine Säule, welche Herzog Lothar von Sachſen zum Andenken des über Kaiſer Heinrich V. im Jahre 1115 erfochtenen Sieges errichten ließ. Im Laufe der Zeit, als die Bedeutung des Denkmals aus dem Gedächtniſſe des gemeinen Mannes verſchwand, kann die Phantaſie leicht ein Idol daraus gebildet haben, wozu die Geſtaltung der Säule ſelbſt verführen mußte. Denn ſie beſtand in einem bewaffneten Manne, der in der Rechten eine mit eiſernen Stacheln beſchlagene Keule, in der Linken aber einen Schild hielt, worauf das Sächſiſche Wappen, ein weißes Pferd im rothen Felde, abgebildet war.

Johannesfeuer. S. Nothfeuer.

Jörd (Erde), nach der Skandinaviſchen Mythologie eine Tochter der Nat oder Nott (Nacht) und des Anar (Formkraft, Bildungstrieb), Gemahlin des Odin (nemlich des ältern, als Symbol der Sonne), und Mutter des Thor (d. i. des Donners). Sie iſt mit Hertha und Frigga einerlei, und gehört als eine Naturgottheit zu dem ältern Nordiſchen Glauben vor Einwanderung des jüngern Odin. Vergl. Hertha, Frigga, Odin.

Jormungand. So heißt in der Skandinaviſchen Mytholo-

gie die ungeheure Erd- oder Midgards-Schlange, die nebst dem Wolfe Fenris und der Höllengöttin Hela der böse Loke mit der Riesin Angerbode gezeugt hat. Da die Asen wußten, was für Unglück ihnen von dieser bösen Brut bevorstände, ließ Allvater den Wolf Fenris bei den Göttern erziehen, Hela warf er nach Niflheim, und die Schlange Jormungand schleuderte er in das Weltmeer, wo sie so ungeheuer groß wuchs, daß sie die ganze Erde umschlingt, indem sie in zirkelförmiger Windung das Ende des Schwanzes im Munde hält. Trinkt sie, so tritt Ebbe ein, und gibt sie das Wasser wieder von sich, so entsteht Fluth. So liegt sie bis zum Untergange der Welt (s. Ragnarokr). Dann aber schießt sie mit Riesenwuth empor, treibt das Meer aus seinen Ufern, und entlettet dadurch das verhängnißvolle Schiff Nagelfar. Von ihrem Gifte wird Luft und Meer verpestet. Endlich fällt sie den Thor an, der sie zwar mit seinem Hammer Mjölner tödtet, aber auch neun Schritte zurückprallt, und in den Giftströmen ertrinkt, die das Ungeheuer gegen ihn ausspeit. S. Thor.

Jotunheim (Riesenland), nach der Skandinavischen Mythologie der Wohnsitz der Jetten oder Riesen, an den Küsten des Weltmeeres gelegen. Um sich gegen die Angriffe der Riesen zu sichern, erbauten die Asen aus Ymers Augenbraunen eine Verschanzung, die sie Midgard nannten.

Ipabog, ein Wendischer Gott. Auf seinem Bilde fand man eine Hirsch- und Schweinsjagd vorgestellt, weßhalb er für den Jagdgott der Wenden gehalten wird. Sein Haupt hatte Strahlen und zwei Hörner.

Iring von Dänemark. S. Nibelungenlied.

Irmin (Erich, Iring), ein Hauptgott der alten Sachsen, dessen Säule, die berühmte Irminsul (Irmensäule) zu Ebersburg, jetzt Stadtberge an der Dimel, von Karl dem Großen gleich zu Anfang der Sachsenkriege im Jahre 772 zerstöret wurde. Man hat

geſtritten, ob dieſes eine wirkliche Bildſäule geweſen. Mehrere der älteſten Nachrichten ſprechen blos von einem heiligen Orte oder Haine, Irminſul genannt, und der Fuldaiſche Presbyter Rudolph nennt die Irmenſul ausdrücklich nur einen gewaltigen Baumſtamm unter freiem Himmel, deſſen Name ſo viel als allgemeine, gleichſam Alles ſtützende Säule bedeute. Dagegen behaupten andere, daß es ein Bild Irmin geweſen. Am wahrſcheinlichſten war Irmenſul wirklich eine hohe Säule des Sächſiſchen Landesgottes, deren Zerſtörung eben deßhalb ſo wichtig war. Vermuthlich fand ſich dabei auch ein Tempel, oder Heiligthum, in welchem ein Bild, vielleicht auf einer Säule, alſo eine eigentliche Bildſäule des Gottes Irmin ſtand, und wo die vielen Weihgeſchenke aufbewahrt wurden; welches alles zuſammen Irminſul hieß. Verſchiedene Ausſprachen, zum Theil auch Entſtellungen dieſes Namens ſind: Irmin, Ermin, Ermen, Herman, Hormen, Herme, Hyrmi, Hermen, Armen und Adurmen, faſt überall mit Sul, Suel, Saul (Säule) verbunden. Der Name Irmin ſcheint von weiten Umfange zu ſeyn, und bezeichnete die Hauptgottheit der Sachſen, vielleicht als das höchſte Weſen, als Schöpfer, Erhalter und Weltherrn, was mit des Mönchs Rudolph Erklärung der Irmenſäule als Alles ſtützenden Säule zuſammenſtimmt. Da bei den Germaniſchen Völkerſtämmen Stärke und Sieg als Lebensbedingung und Hauptbedürfniß überall hervortreten, ſo erſcheint Irmin oder Erich zunächſt wohl freilich als Kriegsgott, wie ihn denn auch Witekind und andere Schriftſteller für den Mars erklären, beſonders da Irmins Sitz Eresburg auch Marsburg geheißen. Andere erklären ihn für den Hermes oder Merkur, noch andere für eine pantheiſche Figur, welche zugleich den Mars, den Merkur, den Apollo und den Herkules vorſtellt. Das meiſte Licht hierüber verbreitet Friedrichs von der Hagen Schrift: Irmin, ſeine Säule, ſeine Straße und ſein Wagen (Breslau 1817), worin er zeigt, daß zwiſchen Irmin oder Erich, Mars, Odin, Wodan und Thuisko in der Weſenheit ſchwerlich ein Unterſchied ſey; was auch leicht zu begreifen, da alle dieſe Namen nur verſchiedene Benennungen eines und desſelben Gottes, nemlich des Kriegsgottes ſind. Nach Erich findet man noch in altteutſchen

Büchern den Dienſttag Erichs- Ehr- oder Ehrentag benannt, und von Irmin ſtammen viele, zum Theil noch übliche alte Namen ab, als: Irmin, Arminius, Hermann, Hermine, Irnfrit, Irmengart u. ſ. w. Die uralte Gottheit Irmins bewährt noch der Umſtand, daß die Milchſtraße am Sternenhimmel den alten Namen Irings Straße führte, und für das Geſtirn des großen Bären, im Teutſchen Alterthume die Benennung Irings Wagen üblich geweſen. Allein von dieſer hier beſprochenen, von Karl dem Großen zerſtörten Irmenſul iſt gewiß keine Spur mehr vorhanden. Denn jene Irmenſäule, welche heute noch im Dome zu Hildesheim ſteht, zierlich von Marmor, mit vergoldeten Erzringen, eilf Fuß hoch, und ein Marienbild tragend, iſt ein fremdes chriſtliches Werk, und, wie ſowohl die Geſtalt, als die drei lateiniſchen Hexameter auf einem der Ringe beurkunden, zum Leuchter beſtimmt, und auch gebraucht worden. Eben ſo iſt das Bild des Götzen Irmin, das nach Einigen zu Corvey gefunden worden, und auf der ſpätern, ſchön gearbeiteten Säule geſtanden ſeyn ſoll, ſichtbar eine ſpätere Zuſammenſetzung. Irmin, heißt es, war gebildet als ein großer, nach Art der Teutſchen völlig bewaffneter Mann, auf einem Blumenfelde ſtehend. In der Rechten hielt er einen Spieß mit einer Fahne, auf der ſich eine rothe Roſe befand, in der Linken eine Wage. Auf dem Helme ſaß ein Hahn, auf der Bruſt ein Bär, an den Füſſen lehnte ein Schild, worauf eine Wage, ein Löwe und eine Roſe abgebildet war. Nur in dem Bären und in der Wage liegen vielleicht noch einige alte Ueberbleibſel von der Geſtirnbedeutung des alten Gottes. Auch iſt es keineswegs erwieſen, wenn geſagt wird, daß in dem Tempel der Irmenſul viele Prieſter beiderlei Geſchlechtes gedient, geopfert und geweiſſagt, beim Kriege das Bild des Gottes von der Säule genommen und in die Schlacht getragen, und vor demſelben die Gefangenen, ſo wie die eigenen Feigen gegeißelt und geopfert haben. Nach weitern Berichten wurden dem Irmin jährlich zwei Feſte, im April und Oktober gefeiert, wo ihm von jedem Gaugrafen zwei Wachskerzen nebſt neun Pfennigen geopfert werden mußten. Gewappnete Männer ritten an dieſen Tagen um das Bild herum, und ſchwangen wechſelweiſe ihre Streitärte; darauf ſtiegen ſie von

den Pferden, fielen auf ihre Knie und erbathen sich Glück im Kriege. Für alles dieses ist zwar ebenfalls kein historischer Beweis vorhanden, dennoch kann in diesen Ueberlieferungen und Vorstellungen etwas Wahres liegen. Nach der gemeinen Meinung war Irmin der berühmte Cherusker-Fürst Arminius oder Hermann, und die Irmensäule besonders dem Andenken seines Sieges über den Varus in dem Teutoburger Walde geheiligt. Allein dies ist fast eben so unwahrscheinlich als die Meinung, daß Irmensul eine Säule des Germanicus gewesen, welche ihm die Römer nach dem Siege über Arminius auf den Teutobergen errichtet haben. Weder die eine, noch die andere Sieges-Säule wäre wohl bei dem abwechselnden Kriegsglücke der Römer und Germanen in diesen Gegenden ungestört geblieben, und am wenigsten ein dem Germanicus errichtetes Siegesdenkmahl von besiegten Teutschen in Ehren gehalten, oder wohl gar vergöttert worden.

Isarnkoll (Morgenküstchen), nach der Skandinavischen Mythologie der Windschlauch, den die Götter unter dem Bug der Sonnenpferde anbrachten, um sie abzukühlen. Deshalb weht es auch Morgens so frisch. S. Alfadur.

Ischwambrat oder Schweibrat macht mit den zwei Göttern Curcho und Wurskait die altpreußische Götterdreiheit zweiten Ranges, so wie Perkunos, Pikollos und Potrimpos jene des ersten Ranges. Ischwambrat war Herr über alles Geflügel, und soll der Sage nach der vergötterte erste Criwe (s. d. A.) der Preußen gewesen seyn, der hundert Jahre alt geworden, und sich selbst den Göttern zum Opfer verbrannt hat.

Isis. Nach dem Zeugnisse des Tacitus verehrten die Sueven (eine altteutsche Nation) diese, ursprünglich Aegyptische Gottheit unter der Gestalt eines Schiffes. Auf welche Art diese Verehrung geschehen sey, ist nicht bekannt, da nur im Allgemeinen gesagt wird, daß der Göttin Opfer gebracht wurden. Wahrscheinlich hat aber Tacitus diesen Namen nur gewählt, um damit eine Teutsche Göttin zu

bezeichnen, die in ihrer Wesenheit der Aegyptischen Isis gleich war. Denn es ist bekannt, daß das Grundwesen der Isis, nemlich die personifizirte Natur, von den meisten alten Völkern bald als Cybele, bald als Diana (Mond, Freya), bald als Frigga, oder Jörd (Erde) verehrt worden ist.

Jude, der ewige. Die so bekannte Volkssage vom ewigen Juden gründet sich auf folgende, durch Ueberlieferung bekannte Scene aus der Passionsgeschichte. Als der Heiland auf seinem Leidensgange zum Richtplatze vor dem Hause eines Schuhmachers, des Juden Ahasverus, ruhen wollte, stieß dieser ihn weg und verwünschte ihn. Jesus aber sprach: „Ich will hier stehen, und ruhen; du aber wirst gehen bis an den jüngsten Tag." Erst nachdem der Zug vorüber, und die Strassen leer sind, kommt der bestürzte Jude zu sich selbst, und, getrieben von Reue und Sehnsucht, wandert er auf Geheiß des Herrn in ewiger Unruhe von Ort zu Ort, und hat bis diesen Tag sein Grab nicht finden können. Etwas Aehnliches wird in des Matthäus Paris Historia Anglicana erzählt. Als Jesus aus dem Pallaste des Pilatus geführt wurde, stieß ihn des Pilatus Thürhüter, Cartaphilus, mit der Faust, indem er spottend sagte: „Geh' schneller, Jesus, geh', was verweilst du?" Und Jesus, mit strengem Blick auf ihn rückschauend, sprach: „Ich gehe, du aber wirst warten, bis ich wieder komme." Nach dem Worte des Herrn wartet nun jener Cartaphilus noch immer, lebt in Angst und Thränen, und harrt zitternd des jüngsten Gerichts. Das einzige, was ihn tröstet, ist, daß er unwissend sündigte; denn Christus selbst bethete: „Vater vergib ihnen, denn sie wissen nicht, was sie thun." Ohne Zweifel hat auch die Sage vom ewigen Juden irgend eine Tendenz oder Bedeutung; vermuthlich hat man dadurch die Strafe der Hartherzigkeit und des religiösen Unglaubens auf eine recht eingreifende Art darstellen, oder vielleicht auch die Unstätigkeit des in alle Theile der Welt zerstreuten, nirgends recht einheimischen Judenvolkes bemerkbar machen wollen. Uebrigens haben sich ältere und neuere Dichter an diesem Stoffe versucht; unter den letztern namentlich Schubart, Schlegel und Göthe.

Juel, Juelfeſt, das größte und wichtigſte Feſt im Skandinaviſchen Norden, das auf den 21. Dezember fiel, und mit welchem, da ſich an dieſem Tage zugleich die Sonnenwende ergibt, das neue Jahr ſeinen Anfang nahm. Dieſe Feier hieß im ganzen Nordland Jola aptan, Jolakvällde, oder blos Joli, Juel-Abend, Juel-Feſt, vielleicht von Juel, welches im Gothiſchen das Sonnenrad bedeuten ſoll. Sonderbar iſt es, daß man gerade bei dieſem Feſte im Winter Gelübde für die Fruchtbarkeit der Erde that, und um Gedeihen der Früchte bath, die erſt im hohen Sommer reifen. Allein abgeſehen davon, daß hier vielleicht eine Idee der Wiedergeburt zum Grunde liegt, dürfte wohl der Anfang des Jahres der ſchicklichſte Zeitpunkt ſeyn, in welchem man die Götter um Fruchtbarkeit des ganzen Jahres, und um Fülle aller ſeiner periodiſchen Erzeugniſſe flehte. An dieſem Feſte wurde dem Gotte Freyr (nach Andern der Freya) ein großer Eber (Juelſchwein) geſchlachtet, und das Opfer, welches Juelopfer, und nach Freyrs Beinamen Soli auch Solarblot hieß, in Gegenwart des Königs verrichtet. Der Eber, das heilige Thier des Freyr, wurde in einen Saal gebracht; die Lehensmänner legten ihre Hände auf die Rückenborſten, und ſchwuren auf dieſe Art ihrem Könige unverbrüchliche Treue. Nach Beendigung des Opfers überließ man ſich der Juelfreude, welche in Eſſen, Trinken, Tanzen und Spielen beſtand. Dieſe Luſtbarkeiten dauerten ſieben Tage, und ſchon in der Nacht vor dem Feſte, welche Modrenatt (Mutternacht) hieß, wurde getanzt und geſpielt. Der ziemlich weit verbreitete Scherz (der wohl in frühern Zeiten Aberglauben ſeyn mochte), daß jene, die ſich am Tage vor der Chriſtnacht (am heil. Abend) bis zu dem eigentlichen Abendeſſen aller Speiſe enthielten, ein goldenes Ferkel zu ſehen bekämen, dürfte ſeinen Urſprung dem Juelfeſte verdanken, da ein goldborſtiger Eber zu den Attributen des Gottes Freyr gehört, und das Hauptopfer an dieſem Feſte in einem Eber beſtand. Eben ſo läßt ſich darauf beziehen, daß noch jetzt zu Weihnachten die Schweine geſchlachtet, und Kuchen in Geſtalt von mancherlei Thieren, beſonders Schweinen, gebacken werden.

Juelmonat hieß bei den Skandinaviern und Germanen der

Monat Dezember, von dem in diesem Monate gefeierten Juelfeste. S. den vorhergeh. Art.

Jungfernsprung. In der Lausitz, unfern der Böhmischen Gränze, ragt ein steiler Felsen, Oybin genannt, auf dem man den Jungfernsprung zeigt. Hierüber folgende Sage: Vor Zeiten kam eine Jungfrau in das jetzt zertrümmerte Bergkloster auf Besuch. Einer von den Mönchen sollte sie herumführen, und ihr die Gänge und Wunder der Felsengegend zeigen. Da weckte ihre Schönheit sündhafte Lust in ihm, und sträflich streckte er seine Arme nach ihr aus. Sie aber floh, und lief von dem Mönche verfolgt den verschlungenen Pfad entlang. Plötzlich stand sie vor einer tiefen Kluft des Berges, und sprang keusch und muthig in den Abgrund. Engel des Herrn faßten und trugen sie sanft ohne einigen Schaden hinab. Nach Andern soll ein rasches Mädchen mit ihren Gespielinnen gewettet haben, über die Kluft wegzuspringen. Im Sprunge aber glitschte ihr Fuß aus dem glatten Pantoffel, und sie wäre zerschmettert worden, wenn sie nicht glücklicherweise ihr Reifrock allenthalben geschützt, und ganz sanft bis in die Tiefe hinunter getragen hätte.

Jupiter wurde bei den Galliern unter dem Namen Taran (s. d. Art.) verehrt. In vielen Lateinischen Werken über Teutsches Heidenthum muß unter Jupiter fast immer der Donnergott Thor verstanden werden.

Juthrbog, ein Götze der Sorben in Meissen, und in der Lausitz, der auch von den Wenden als Gott der Morgenröthe verehrt wurde. Von ihm hat vielleicht die Stadt Jüterbock ihren Namen erhalten.

Ivalder, nach der Skandinavischen Mythologie der Vater der kunstgeübten Zwerge, welche Thors Hammer Mjölner, Odins Ring Draupner, und Freyrs goldborstigen Eber Gullinbuste verfertigten. Nach Einigen ist er auch der Vater Iduna's, der Göttin der Unsterblichkeit.

Jvidien sind in der Nordischen Mythologie theils weissagende Waldjungfrauen, die in Grotten und Höhlen wohnen, theils eine Art von weiblichen Elfen (Baumelfen), die wie die Dryaden der Griechen in Bäumen wohnen, und mit dem Baume, den sie beschützen, leben und sterben.

K.

Kabbala (Ueberlieferung). Dieses Hebräische Wort bezeichnet die Geheimlehre der Juden, d. i. ihre mystische Erklärungsart der heil. Schrift, wodurch der Zusammenhang zwischen der Geister- und Körperwelt gezeigt, und gelehrt werden will, wie man bei dieser Kenntniß durch verschiedene Mittel, z. B. durch eigene Redeformeln, durch Beschwörung der Geister und Todten u. s. w. auf die Natur wirken, und daher Wunder thun könne. Der Sage nach soll schon der Engel Raziel den Adam, der Engel Zachiel den Sem, und der Engel Zedekiel den Abraham in dieser Lehre unterwiesen, und so sich dieselbe blos durch mündliche Ueberlieferung vom Vater auf den Sohn fortgepflanzt haben. Die Kabbala zerfällt vorzüglich in zwei Haupttheile, den theoretischen und praktischen. Der theoretische Theil begreift drei Unterarten. Die erste heißt Gamatria, und lehrt die Buchstaben als Figuren annehmen, und die Worte nach dem Werthe der Buchstaben, den sie als Ziffern haben, erklären. So enthalten z. B. die Hebräischen Buchstaben, von Jabo Schiloh (der Schilo wird kommen) eben die Zahl, welche in dem Worte Messias steckt, und hieraus schließen die Juden, daß Schiloh den Messias bedeute. Die zweite Art der theoretischen Kabbala wird Notarikon genannt, und besteht darin, daß jeder besondere Buchstab eines Wortes für ein ganzes Wort genommen wird. So macht man z. B. aus Bereschith (Braschith), dem ersten Worte in dem ersten Buche Moses, welches aus den Buchstaben B. R. A. Sch. J. T. zusammengesetzt ist, den Satz: Bara-Rahin-Arez-Schamaim-

Jam-Tehomath, d. i. er ſchuf das Firmament, die Erde, den Himmel, die See und die Tiefe; oder man macht ein ganzes Wort aus den Anfangsbuchſtaben einer Stelle; ſo werden in den Worten: Atah-Gibbor-Leholam-Adonai (deine Macht iſt ewig o Herr) die Anfangsbuchſtaben zuſammengeſetzt, und daraus das Wort Agla gebildet, welches entweder „ich will offenbaren“ oder einen Thautropfen bedeutet, und dieſes iſt einer von den vielen kabbaliſtiſchen Namen Gottes. Die dritte Art endlich heißt Temura, und beſteht in der Vorſetzung und Veränderung der Buchſtaben; ſo macht man aus Bereſchith — Abetiſri, den erſten Tag des Monats Tiſri, und ſchließt daraus, daß die Welt an dieſem Tage erſchaffen worden. Die praktiſche Kabbala enthält zwei Haupttheile, Bereſchith und Merkabah. Bereſchith iſt eine genauere, auf Myſterien gegründete und unmittelbar aus der heil. Schrift geſchöpfte Kenntniß der Natur; Merkabah iſt aber die Lehre von allen kabbaliſtiſchen Namen Gottes, und ſeiner Engel. Jeder von dieſen zwei Theilen zerfällt wieder in mehrere Nebenzweige. Daß übrigens das ganze Weſen der Kabbala, in ſofern dadurch etwas Uebernatürliches, oder Unmögliches erreicht werden ſoll, theils auf Selbſttäuſchung, theils auf Betrug und Aberglauben beruhe, darf wohl kaum erinnert werden.

Kaleda. S. Koliada.

Kare. S. Fornjordur.

Karewit, ein Wendiſcher Gott zu Rhetra, der mit dem Rugiwit in Einem Bilde vereinigt, mit vier männlichen, zwei weiblichen Geſichtern, und einem Löwenkopfe auf der Bruſt, abgebildet war. Karewit wird zwar auch allein dargeſtellt gefunden, dann iſt er aber faſt ganz nackt, der Kopf hat Strahlen und zwei Geſichter, die Bruſt ein Ochſenhaupt und der Bauch einen Hahnenkopf. Rugiwit, Karewit und Hirowit bildeten zu Rhetra eine Art von Götterdreiheit, und wurden als gütige Gottheiten verehrt; auch ſind es im Grunde eben dieſelben, die man zu Karenz unter den Namen Rugiäwith, Porewit und Porenut verehrte.

den Pferden, fielen auf ihre Knie und erbathen sich Glück im Kriege. Für alles dieses ist zwar ebenfalls kein historischer Beweis vorhanden, dennoch kann in diesen Ueberlieferungen und Vorstellungen etwas Wahres liegen. Nach der gemeinen Meinung war Irmin der berühmte Cherusker-Fürst Arminius oder Hermann, und die Irmensäule besonders dem Andenken seines Sieges über den Varus in dem Teutoburger Walde geheiligt. Allein dies ist fast eben so unwahrscheinlich als die Meinung, daß Irmensul eine Säule des Germanicus gewesen, welche ihm die Römer nach dem Siege über Arminius auf den Teutobergen errichtet haben. Weder die eine, noch die andere Sieges-Säule wäre wohl bei dem abwechselnden Kriegsglücke der Römer und Germanen in diesen Gegenden ungestört geblieben, und am wenigsten ein dem Germanicus errichtetes Siegesdenkmahl von besiegten Teutschen in Ehren gehalten, oder wohl gar vergöttert worden.

Isarnkoll (Morgenlüftchen), nach der Skandinavischen Mythologie der Windschlauch, den die Götter unter dem Bug der Sonnenpferde anbrachten, um sie abzukühlen. Deshalb weht es auch Morgens so frisch. S. Alfadur.

Ischwambrat oder Schweibrat macht mit den zwei Göttern Curcho und Wurskait die altpreußische Götterdreiheit zweiten Ranges, so wie Perkunos, Pikollos und Potrimpos jene des ersten Ranges. Ischwambrat war Herr über alles Geflügel, und soll der Sage nach der vergötterte erste Criwe (s. d. A.) der Preußen gewesen seyn, der hundert Jahre alt geworden, und sich selbst den Göttern zum Opfer verbrannt hat.

Isis. Nach dem Zeugnisse des Tacitus verehrten die Sueven (eine altteutsche Nation) diese, ursprünglich Aegyptische Gottheit unter der Gestalt eines Schiffes. Auf welche Art diese Verehrung geschehen sey, ist nicht bekannt, da nur im Allgemeinen gesagt wird, daß der Göttin Opfer gebracht wurden. Wahrscheinlich hat aber Tacitus diesen Namen nur gewählt, um damit eine Teutsche Göttin zu

bezeichnen, die in ihrer Wesenheit der Aegyptischen Isis gleich war. Denn es ist bekannt, daß das Grundwesen der Isis, nemlich die personifizirte Natur, von den meisten alten Völkern bald als Cybele, bald als Diana (Mond, Freya), bald als Frigga, oder Jörd (Erde) verehrt worden ist.

Jude, der ewige. Die so bekannte Volkssage vom ewigen Juden gründet sich auf folgende, durch Ueberlieferung bekannte Scene aus der Passionsgeschichte. Als der Heiland auf seinem Leidensgange zum Richtplatze vor dem Hause eines Schuhmachers, des Juden Ahasverus, ruhen wollte, stieß dieser ihn weg und verwünschte ihn. Jesus aber sprach: „Ich will hier stehen, und ruhen; du aber wirst gehen bis an den jüngsten Tag.“ Erst nachdem der Zug vorüber, und die Straßen leer sind, kommt der bestürzte Jude zu sich selbst, und, getrieben von Reue und Sehnsucht, wandert er auf Geheiß des Herrn in ewiger Unruhe von Ort zu Ort, und hat bis diesen Tag sein Grab nicht finden können. Etwas Aehnliches wird in des Mathäus Paris Historia Anglicana erzählt. Als Jesus aus dem Pallaste des Pilatus geführt wurde, stieß ihn des Pilatus Thürhüter, Cartaphilus, mit der Faust, indem er spottend sagte: „Geh' schneller, Jesus, geh', was verweilst du?“ Und Jesus, mit strengem Blick auf ihn rückschauend, sprach: „Ich gehe, du aber wirst warten, bis ich wieder komme.“ Nach dem Worte des Herrn wartet nun jener Cartaphilus noch immer, lebt in Angst und Thränen, und harrt zitternd des jüngsten Gerichts. Das einzige, was ihn tröstet, ist, daß er unwissend sündigte; denn Christus selbst bethete: „Vater vergib ihnen, denn sie wissen nicht, was sie thun.“ Ohne Zweifel hat auch die Sage vom ewigen Juden irgend eine Tendenz oder Bedeutung; vermuthlich hat man dadurch die Strafe der Hartherzigkeit und des religiösen Unglaubens auf eine recht eingreifende Art darstellen, oder vielleicht auch die Unstätigkeit des in alle Theile der Welt zerstreuten, nirgends recht einheimischen Judenvolkes bemerkbar machen wollen. Uebrigens haben sich ältere und neuere Dichter an diesem Stoffe versucht; unter den letztern namentlich Schubart, Schlegel und Göthe.

Juel, Juelfeſt, das größte und wichtigſte Feſt im Skandinaviſchen Norden, das auf den 21. Dezember fiel, und mit welchem, da ſich an dieſem Tage zugleich die Sonnenwende ergibt, das neue Jahr ſeinen Anfang nahm. Dieſe Feier hieß im ganzen Nordland Jola aptan, Jolakvällde, oder blos Joli, Juel-Abend, Juel-Feſt, vielleicht von Juel, welches im Gothiſchen das Sonnenrad bedeuten ſoll. Sonderbar iſt es, daß man gerade bei dieſem Feſte im Winter Gelübde für die Fruchtbarkeit der Erde that, und um Gedeihen der Früchte bath, die erſt im hohen Sommer reifen. Allein abgeſehen davon, daß hier vielleicht eine Idee der Wiedergeburt zum Grunde liegt, dürfte wohl der Anfang des Jahres der ſchicklichſte Zeitpunkt ſeyn, in welchem man die Götter um Fruchtbarkeit des ganzen Jahres, und um Fülle aller ſeiner periodiſchen Erzeugniſſe flehte. An dieſem Feſte wurde dem Gotte Freyr (nach Andern der Freya) ein großer Eber (Juelſchwein) geſchlachtet, und das Opfer, welches Juelopfer, und nach Freyrs Beinamen Soli auch Solarblot hieß, in Gegenwart des Königs verrichtet. Der Eber, das heilige Thier des Freyr, wurde in einen Saal gebracht; die Lehensmänner legten ihre Hände auf die Rückenborſten, und ſchwuren auf dieſe Art ihrem Könige unverbrüchliche Treue. Nach Beendigung des Opfers überließ man ſich der Juelfreude, welche in Eſſen, Trinken, Tanzen und Spielen beſtand. Dieſe Luſtbarkeiten dauerten ſieben Tage, und ſchon in der Nacht vor dem Feſte, welche Modrenatt (Mutternacht) hieß, wurde getanzt und geſpielt. Der ziemlich weit verbreitete Scherz (der wohl in frühern Zeiten Aberglauben ſeyn mochte), daß jene, die ſich am Tage vor der Chriſtnacht (am heil. Abend) bis zu dem eigentlichen Abendeſſen aller Speiſe enthielten, ein goldenes Ferkel zu ſehen bekämen, dürfte ſeinen Urſprung dem Juelfeſte verdanken, da ein goldborſtiger Eber zu den Attributen des Gottes Freyr gehört, und das Hauptopfer an dieſem Feſte in einem Eber beſtand. Eben ſo läßt ſich darauf beziehen, daß noch jetzt zu Weihnachten die Schweine geſchlachtet, und Kuchen in Geſtalt von mancherlei Thieren, beſonders Schweinen, gebacken werden.

Juelmonat hieß bei den Skandinaviern und Germanen der

Monat Dezember, von dem in diesem Monate gefeierten Juelfeste. S. den vorhergeh. Art.

Jungfernsprung. In der Lausitz, unfern der Böhmischen Gränze, ragt ein steiler Felsen, Oybin genannt, auf dem man den Jungfernsprung zeigt. Hierüber folgende Sage: Vor Zeiten kam eine Jungfrau in das jetzt zertrümmerte Bergkloster auf Besuch. Einer von den Mönchen sollte sie herumführen, und ihr die Gänge und Wunder der Felsengegend zeigen. Da weckte ihre Schönheit sündhafte Lust in ihm, und sträflich streckte er seine Arme nach ihr aus. Sie aber floh, und lief von dem Mönche verfolgt den verschlungenen Pfad entlang. Plötzlich stand sie vor einer tiefen Kluft des Berges, und sprang keusch und muthig in den Abgrund. Engel des Herrn faßten und trugen sie sanft ohne einigen Schaden hinab. Nach Andern soll ein rasches Mädchen mit ihren Gespielinnen gewettet haben, über die Kluft wegzuspringen. Im Sprunge aber glitschte ihr Fuß aus dem glatten Pantoffel, und sie wäre zerschmettert worden, wenn sie nicht glücklicherweise ihr Reifrock allenthalben geschützt, und ganz sanft bis in die Tiefe hinunter getragen hätte.

Jupiter wurde bei den Galliern unter dem Namen Taran (s. d. Art.) verehrt. In vielen Lateinischen Werken über Teutsches Heidenthum muß unter Jupiter fast immer der Donnergott Thor verstanden werden.

Juthrbog, ein Götze der Sorben in Meissen, und in der Lausitz, der auch von den Wenden als Gott der Morgenröthe verehrt wurde. Von ihm hat vielleicht die Stadt Jüterbock ihren Namen erhalten.

Jvalder, nach der Skandinavischen Mythologie der Vater der kunstgeübten Zwerge, welche Thors Hammer Mjölner, Odins Ring Draupner, und Freyrs goldborstigen Eber Gullinbuste verfertigten. Nach Einigen ist er auch der Vater Iduna's, der Göttin der Unsterblichkeit.

Jvidien ſind in der Nordiſchen Mythologie theils weiſſagende Waldjungfrauen, die in Grotten und Höhlen wohnen, theils eine Art von weiblichen Elfen (Baumelfen), die wie die Dryaden der Griechen in Bäumen wohnen, und mit dem Baume, den ſie beſchützen, leben und ſterben.

K.

Kabbala (Ueberlieferung). Dieſes Hebräiſche Wort bezeichnet die Geheimlehre der Juden, d. i. ihre myſtiſche Erklärungsart der heil. Schrift, wodurch der Zuſammenhang zwiſchen der Geiſter- und Körperwelt gezeigt, und gelehrt werden will, wie man bei dieſer Kenntniß durch verſchiedene Mittel, z. B. durch eigene Redeformeln, durch Beſchwörung der Geiſter und Todten u. ſ. w. auf die Natur wirken, und daher Wunder thun könne. Der Sage nach ſoll ſchon der Engel Raziel den Adam, der Engel Zachiel den Sem, und der Engel Zedekiel den Abraham in dieſer Lehre unterwieſen, und ſo ſich dieſelbe blos durch mündliche Ueberlieferung vom Vater auf den Sohn fortgepflanzt haben. Die Kabbala zerfällt vorzüglich in zwei Haupttheile, den theoretiſchen und praktiſchen. Der theoretiſche Theil begreift drei Unterarten. Die erſte heißt Gamatria, und lehrt die Buchſtaben als Figuren annehmen, und die Worte nach dem Werthe der Buchſtaben, den ſie als Ziffern haben, erklären. So enthalten z. B. die Hebräiſchen Buchſtaben, von Jabo Schiloh (der Schilo wird kommen) eben die Zahl, welche in dem Worte Meſſias ſteckt, und hieraus ſchließen die Juden, daß Schiloh den Meſſias bedeute. Die zweite Art der theoretiſchen Kabbala wird Notarikon genannt, und beſteht darin, daß jeder beſondere Buchſtab eines Wortes für ein ganzes Wort genommen wird. So macht man z. B. aus Bereſchith (Braſchith), dem erſten Worte in dem erſten Buche Moſes, welches aus den Buchſtaben B. R. A. Sch. J. T. zuſammengeſetzt iſt, den Satz: Bara-Rahin-Arez-Schamaim-

Jam-Tehomath, d. i. er schuf das Firmament, die Erde, den Himmel, die See und die Tiefe; oder man macht ein ganzes Wort aus den Anfangsbuchstaben einer Stelle; so werden in den Worten: Atah-Gibbor-Leholam-Adonai (deine Macht ist ewig o Herr) die Anfangsbuchstaben zusammengesetzt, und daraus das Wort Agla gebildet, welches entweder „ich will offenbaren“ oder einen Thautropfen bedeutet, und dieses ist einer von den vielen kabbalistischen Namen Gottes. Die dritte Art endlich heißt Temura, und besteht in der Versetzung und Veränderung der Buchstaben; so macht man aus Bereschith — Abetisri, den ersten Tag des Monats Tisri, und schließt daraus, daß die Welt an diesem Tage erschaffen worden. Die praktische Kabbala enthält zwei Haupttheile, Bereschith und Merkabah. Bereschith ist eine genauere, auf Mysterien gegründete und unmittelbar aus der heil. Schrift geschöpfte Kenntniß der Natur; Merkabah ist aber die Lehre von allen kabbalistischen Namen Gottes, und seiner Engel. Jeder von diesen zwei Theilen zerfällt wieder in mehrere Nebenzweige. Daß übrigens das ganze Wesen der Kabbala, in sofern dadurch etwas Uebernatürliches, oder Unmögliches erreicht werden soll, theils auf Selbsttäuschung, theils auf Betrug und Aberglauben beruhe, darf wohl kaum erinnert werden.

Kaleda. S. Koliada.

Kare. S. Fornjordur.

Karewit, ein Wendischer Gott zu Rhetra, der mit dem Rugiwit in Einem Bilde vereinigt, mit vier männlichen, zwei weiblichen Gesichtern, und einem Löwenkopfe auf der Brust, abgebildet war. Karewit wird zwar auch allein dargestellt gefunden, dann ist er aber fast ganz nackt, der Kopf hat Strahlen und zwei Gesichter, die Brust ein Ochsenhaupt und der Bauch einen Hahnenkopf. Rugiwit, Karewit und Hirowit bildeten zu Rhetra eine Art von Götterdreiheit, und würden als gütige Gottheiten verehrt; auch sind es im Grunde eben dieselben, die man zu Karenz unter den Namen Rugiäwith, Porewit und Porenut verehrte.

Kaſcha, auch Brela genannt, älteſte Tochter des Böhmenherzogs Krok, in der Zauberei und Kräuterkenntniß wohl erfahren. Durch ihren Spähergeiſt konnte ſie alle verlornen Dinge entdecken, und war keine Hoffnung da, etwas Verlornes wieder zu finden, ſo galt in Böhmen das Sprichwort: kaum Kaſcha würde errathen, wo dieſes hingekommen. Der Sage nach vermählte ſie ſich mit einem gewiſſen Biboi wegen ſeiner außerordentlichen Stärke. Denn als ihm einſt auf einem Berge ein Eber aufſtieß; ergriff er ihn bei den Ohren, lud ihn ſich auf den Rücken, und trug ihn ſo zu Libuſſa, der regierenden Herzogin. Dieſe belohnte den Starken mit einem goldenen Gürtel, ihre Schweſter Kaſcha aber mit Herz und Hand.

Kaſchtſchey, in der Ruſſiſchen Heldenſage ein feindſeliges Weſen, ungefähr wie Loke in der Skandinaviſchen Götterlehre. Er iſt mißgeſtaltet, unverwundbar und ſtark; ein großer Zauberer, der ſeinen Raub durch Zauberkünſte bewahrt, und der nur mit Liſt überwunden, aber nicht getödtet werden kann. Einmal hatte er an der Dniépermündung Wladimirs Fiſcher geraubt, und ihn über dreimal neun Gebiethe in das dreimal zehnte Reich gebracht, wo er ihm Gold- und Silberfiſche fangen mußte. Wladimir ſchickte den Kaſarin, um den Fiſcher zu ſuchen. Dieſer ſchoß unterwegs in den Fluthen des Dniepers einen Hecht, der um ſein Leben zu reden anfing, und dem Kaſarin die gewünſchte Auskunft gab. Kaſchtſchey wurde durch eine Schlinge überwunden, und mußte den geraubten Fiſcher frei geben. — Mone erblickt in dieſer Sage ein Bild des Jahreswechſels, und hält die Fiſche für das gleichnamige Himmelszeichen, das den Frühling eröffnet, den Kaſchtſchey aber für den ungeſtalten, doch ſtarken Winter, der nur beſiegt, aber nicht getödtet wird, und der den Fiſcher (den beginnenden Frühling) gefangen hält. Auch in anderer Hinſicht — fährt Mone fort — iſt Kaſchtſchey der Winter, da er die wunderſchöne Miloſika entführt, und auf ſeiner Zauberburg gefangen hält, um ihre Liebe zu erzwingen. Aber die Hexe Yaga Baba entdeckt dem Tſchurilo dieſes Geheimniß, gibt ihm einen Knäuel, der ſich fortlaufend aufwickelt, und ſo den Weg zum Zauberſchloſſe zeigt. Tſchurilo ſprengt, während Kaſchtſchey ſchläft, mit

dem Rosse Tugarins (s. d. Art.) über die Mauer, und entführt die Jungfrau; wie er aber zurück reitet, streift sein langes Schwert an die Mauer, worin ein Drath verborgen ist, der sogleich zu klingen und zu schallen anfängt, und den Kaschtschey aufweckt. Dieser eilt den Flüchtigen nach, aber das edle Roß wirft einen ganzen Hügel auf ihn, worunter er sieben Tage lang liegt, bis er sich wieder hervorwühlt. Andere aber sagen, seit dem sey Kaschtschey nicht mehr sichtbar geworden, sondern nur sein Geist wandle noch umher. Kaschtschey unter seinem Todtenhügel ist der begrabene Winter, der erst im siebenten Monate nach der Frühlingsnachtgleiche wieder aufsteht; er ist in einer solchen moralischen Sage wohl auch der Seelenwinter, die Leidenschaft und Bosheit, die begraben wird, deren Schatten jedoch im Menschen übrig bleibt.

Kaukie waren im Preußischen Heidenthume geisterartige Wesen, die einen Bart, und die spannenlange Größe der Zwerge hatten. Sie waren nicht jedem sichtbar, und wahrscheinlich sind sie es, die man in Altpreußen unter den Hausschlangen verehrte. S. Kobolde.

Kelpie, ein Wassergeist im Schwedischen Volksglauben, der den Untergang der Menschen, die in seinem Gebiete ihr Leben verlieren, durch übernatürliches Geräusch und Licht zu erkennen gibt; auch ist er geschäftig, sie herabzuziehen. Manchmal erscheint er als ein Mann von furchtbarem Ansehen, manchmal als ein Pferd, oft auch in andern Gestalten.

Kendenich. Auf dem alten Rittersitze Kendenich, zwei Stunden von Köln am Rhein, ist ein mooriger, von Schilf und Erlensträuchen dicht bewachsener Sumpf. Dort sitzt der Sage nach eine Nonne verborgen, die jedem Vorübergehenden auf den Rücken zu springen sucht. Wen sie erreicht, der muß sie tragen, und sie treibt und jagt ihn durch die ganze Nacht, bis er ohnmächtig zu Boden stürzt.

Kielkropf. S. Wechselbalg.

Kierpicz und sein Gehülfe Silinicz waren zwei Polnische Waldgötter, denen das Moos heilig war und geopfert wurde.

Kiew, die heilige Götterstadt der Russischen Slaven am Flusse Bug, der ebenfalls göttlich verehrt wurde. In dieser Stadt waren fast alle Slavischen Götter versammelt, und unter dem so sehr gefeierten Großfürsten Wladimir I. wurde Kiew recht eigentlich ein Slavisches Panthevn, in welchem folgende Hauptgottheiten ihren besondern Dienst hatten: Perun, Wolos, Daschebog, Led, Koliada, Korscha, Kupalo, Lado, Polel (Polelia), Did, Dodilia, Makosch, Uslad, Smargl und Stribo. Doch war Kiew nicht die einzige heilige Stadt der Slaven; gleiche Wichtigkeit hatte Nowgorod am Ilmensee. Vergl. Wladimir.

Kikimora, nach Popow der Gott der Nacht und des Schlafes bei den Russen, und so wie der Griechische Morpheus der Urheber der Träume. Nach Andern ist Kikimora im Slavischen Heidenthume ein schreckliches Nachtgespenst weiblicher Gattung, das seine Kinder, bösartige Gespenster, über die schlafenden Menschen schickt, um sie mit schweren Träumen zu ängstigen.

Kirnis, der Kirschengott der Polen und Schlesier, dem sie Sühnopfer von Hähnen und Wachslichtern auf die Kirschenbäume eines gewissen Schlosses aufhängten. Allein dieses Wesen, so wie Kriksthos, der die Kreuze auf den Gräbern bewacht, sind keine alten Götter, sondern in eine spätere Geisterlehre aufgenommen, wie dies schon ihre fremden Namen beweisen.

Kjalar, ein Beiname des Skandinavischen Odin.

Klimba, eine Böhmische Hausgöttin, die von der Tetka, Kroks zweiter Tochter, verehrt wurde.

Kobolde, Hausgeister. Bei allen Nationen glaubt das gemeine Volk, abgesehen von seiner eigentlichen Religion, noch an ver-

ſchiedene übermenſchliche, in das Geiſterreich gehörige Weſen, die theils als ſogenannte Kobolde oder Hausgeiſter, theils als Geſpenſter bekannt ſind. Die Kobolde, die bei den verſchiedenen Völkern auch verſchiedene beſondere Namen haben, unterſcheiden ſich von den Geſpenſtern vorzüglich darin, daß die letztern, wie geglaubt wird, die rückkehrenden Geiſter verſtorbener Menſchen, jene aber gewiſſe, für ſich beſtehende, an irgend ein Haus, an eine Familie, oder ſonſt an beſtimmte Oertlichkeiten geknüpfte geiſterartige Weſen ſind, die zwar keinen eigentlichen Körper haben, aber doch nach Willkühr verſchiedene Körper annehmen, und ſich bald ſichtbar, bald unſichtbar machen können. Die Kobolde fügen in der Regel den Menſchen kein Leid zu, vielmehr ſchützen ſie einzelne Häuſer und Familien, nur liegt es in ihrem Charakter, daß ſie die Menſchen gern necken und ängſtigen; werden ſie aber gereizt, ſo rächen ſie ſich auf die empfindlichſte Art. Auch die Griechen und Römer hatten verſchiedene Abſtuffungen von Hausgeiſtern und Geſpenſtern in ihren Dämonen, Genien, Laren, Penaten, und Larven oder Lemuren. Bei dem Teutſchen Stamme gehören die Alraunen, Drauger, und in gewiſſer Hinſicht auch die Elfen und Zwerge in dieſe Klaſſe; nebſt der großen Anzahl verſchiedener Hausgeiſter und Kobolde, die noch jetzt in der Phantaſie der ununterrichteten Menſchenklaſſe, beſonders des Landvolkes leben, und die mannigfaltigſten Spuckereien treiben. So iſt noch gegenwärtig in Norwegen eine Art Kobolde unter dem Namen Niſſer bekannt. Man ſtellt ſie ſich als kleine Burſchen vor, die ſich vorzüglich in Ställen aufhalten, und der Hausvater ſieht ſie gern, weil ſie zum Gedeihen des Viehes beitragen; Lärm und Geräuſch können ſie nicht vertragen. Man nennt ſie auch Niſſe god Dreng. Denſelben Namen haben ſie auch in Schweden, wo ſie aber noch allgemeiner unter der Benennung Hausalter (Tomtegubbe) bekannt ſind. Man glaubt, daß ſie verſchiedene häusliche Dienſte verrichten, und ſetzt ihnen deshalb Milch und andere Speiſen vor. Auf den Farörn heißen ſie Niägrujſar, kleine Geſchöpfe mit einer rothen Mütze auf dem Kopfe, die Glück in das Haus bringen, wo ſie ſich aufhalten. Auch auf Seeland ſind Niſſer bekannt. Sie ſind wie die Landleute gekleidet, und tragen vor Mi-

chaelis einen Hut, dann eine Mütze. Sie halten sich in der Scheuer, oder im Stalle auf, wo sie das Vieh warten, und auf Kosten der Nachbarn stark füttern. An Festtagen wird ihnen Essen vorgesetzt. In Schottland heißen sie Browny, vielleicht von der braunen Farbe ihres Körpers oder ihrer Kleidung. Sie wohnen dort unter der Thürschwelle, und stehen mit dem Hausherrn in freundschaftlichem Verkehr. In England gab man ihnen den Namen Robin Goodfellow, was, wie Rühs bemerkt, dem Norwegischen Nisse god Dreng (vielleicht: Nils guter Knecht) entspricht. Sie sind mager, zottig und wild von Ansehen, wohnen gern in entfernten Winkeln alter Häuser, und übernehmen allerlei Geschäfte zum Besten der Familie; sie ruhen am Feuerherd in der Küche, und sehen es dabei nicht gern, wenn sich die Hausfrau zu spät in derselben beschäftiget. Nicht weniger fruchtbar an derlei Wesen war der Aberglaube im südlichen Teutschland, wo man sie ehemals Wolterken und Pucken nannte. Auch diese sind nach dem Volksglauben über das Hauswesen bestellt, versehen des Nachts Rinder und Pferde mit Futter, führen die Aufsicht über Küche und Keller, und sind überhaupt treue Diener des Hauses. Sie halten sich in dunkeln und verborgenen Winkeln des Hauses, oder auch in den Holzhaufen auf, und bringen Nachts verschiedene Sachen aus fremden Oertern in's Haus. Oft erscheinen sie in häßlicher Gestalt, erschrecken das Gesinde, und lassen dann ein Hohngelächter erschallen. Manchmal geben sie auch durch Poltern oder andere Erscheinungen ein Zeichen, wenn jemand im Hause sterben soll. Täglich muß einem solchen Kobolde von der Köchin ein Schüsselchen voll Milch oder anderer Speisen an einen bestimmten Ort hingestellt werden, wenn ihr anders nicht alles mißrathen, und sie von ihrer Frau nicht ausgescholten werden soll. Der Aberglaube hielt derlei Kobolde für die Seelen von Kindern, die ehemals im Hause ermordet wurden. Daher dachte man sich dieselben auch als bunt gekleidete Kinder, die entweder ein Messer im Rücken stecken hatten, oder sonst schrecklich verstümmelt waren, je nachdem sie auf diese oder jene Art ermordet wurden. Ist die Magd gar zu lüstern, ihren wohlthätigen Kobold (ihr Knechtchen, Kurd Chimgen oder Heinzchen) zu sehen, so bestimmt ihr der Geist einen

Ort, wohin ſie kommen, zugleich aber einen Zuber voll Waſſer mitbringen ſoll. Da ſieht ſie denn gewöhnlich auf dem Boden auf einem Polſter ein nacktes Kind liegen, dem ein Schwert oder Meſſer im Rücken ſteckt. Wird nun die Neugierige vor Schrecken ohnmächtig, ſo ſpringt der Kobold ſogleich auf, begießt ſie mit dem mitgebrachten Waſſer, und bringt ſie auf dieſe Art wieder zu ſich. Wie ſehr es aber noch vor einigen Jahrzehenden in ganz Teutſchland von den wunderlichſten Spuckgeſtalten wimmelte, findet man in dem Werke des M. Prätorius (Anthropodemus Plutonicus, d. h. neue Weltbeſchreibung von allerlei wunderbaren Menſchen. Magdeburg 1665), in welchem folgende 22 Arten ſolcher Weſen aufgezählt werden. 1.) Wichmännerchen, Schrötel und Nachtmähren. 2.) Bergmännlein, Wichtlein, Unterirdiſche. 3.) Chymiſche Menſchen, Wettermännlein. 4.) Drachenkinder, Elben. 5.) Erbildete Menſchen, Säulleute. 6.) Feuermänner, Irrwiſche, Tückebolde. 7.) Geſtorbene Leute, wilder Jäger wüthendes Heer. 8.) Hausmänner, Kobolde, Gütgen. 9.) Indianiſche Abenteuer. 10.) Kielkröpfe, Wechſelbälge. 11.) Luft- oder Windmenſchen. 12.) Mondleute, Seleniten. 13.) Nixen, Sirenen. 14.) Oceaniſche oder Seemänner. 15.) Pflanzleute, Alraunen. 16.) Qualmenſchen oder Verdammte. 17.) Rieſen, Hünen. 18.) Steinmänner. 19.) Thierläute, beſtialiſche Wärwölfe. 20.) Verwünſchte Leute. 21.) Waldmenſchen oder Satyrs. 22.) Zwerge, Dünken, Liliputianer. — Die Slaven nannten die Hausgeiſter Domowye oder Domaſchine Duchy, Domácý Bohowé, von welchen in Böhmen und Mähren vorzüglich der Hausgott oder Hausgeiſt Sſetek oder Skrzjtek merkwürdig iſt; die Geſpenſter aber hießen bei ihnen Duchowé vmrlých. Zwar ſind dieſe Benennungen mehr bloße Ueberſetzungen als eigene Namen, indeſſen zeigen ſie doch, daß die Sache ſelbſt beſtand, und zum Theil noch jetzt beſteht. Die Preußen und Litthauer glaubten, daß die Kobolde unter der Geſtalt von Schlangen, Kröten und Eidechſen Segen in das Haus brächten, und dasſelbe vor Gefahr ſchützten. Deshalb wurden dieſe Thiere in Ställen und Scheuern ernährt, und ihnen als Götzen vorzüglich Hähne geopfert. Eine beſondere Art altpreußiſcher Kobolde oder Hausgötzen waren die Erdmännchen. Ihren Namen hatten ſie daher, weil

ihr Herr, Puschkait, von den Preußen für den Gott der Erde gehalten wurde. Puschkait und die Erdmännchen wohnten gewöhnlich unter Hollunderſträuchen; doch hielten ſich die letztern auch in Häuſern, an abgelegenen Orten, in Kellern u. ſ. w. auf. Wo ſie ſich immer befanden, da war es ganz rein, als wenn man eben die Stelle mit einem Beſen rein gekehrt hätte. Dieſe Erdmännchen ſchützten ſo wie andere Kobolde das Haus, brachten Getreid in die Scheuern, Bier in den Keller u. ſ. w., allein bei der geringſten Beleidigung fügten ſie auch Menſchen und Thieren Schaden zu; ſo wurden ſchon jene, die blos zufällig die Stelle an einem Hollunderſtrauche verunreinigten, oft ſehr hart beſtraft. Ihrer nützlichen Eigenſchaften wegen wurden ſie in großen Ehren gehalten, und ihnen gewöhnlich Donnerſtag Abends ein Opfer gebracht. Man trug nemlich an die Stellen, wo man ihren Aufenthalt glaubte, Brod, Bier, und andere Speiſen, und bath vorzüglich den Puſchkait, er möchte die Gewächſe der Erde ſegnen, und dieſes auch den Markopolen, d. i. ſeinen Edelleuten zu thun erlauben, die Berſtucke aber, d. i. das gemeine Volk, die eigentlichen winzigen Erdmännchen, in ihre Scheuern und Keller ſchicken. Des Nachts ſetzten ſie gewöhnlich einen Tiſch mit Bier, Brod, Butter, Käſe, auch Braten und anderen Speiſen in die Scheuer, bathen die Erdmännchen zu Gaſte, und ſchloßen die Scheuer zu. Des Morgens ſahen ſie dann nach, und je mehr ſie davon aufgezehrt fanden, deſto mehr Glück verſprachen ſie ſich in ihrer Wirthſchaft. Vergl. Elementargeiſter, Bergmännchen.

Kolga, nach der Skandinaviſchen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen, Töchtern des Meergottes Aeger.

Koliada oder Kaleda, Gott des Friedens bei den Ruſſen, ungefähr wie Janus bei den Römern. Er wurde vorzüglich in Kiew verehrt; ſein Feſt feierte man am 24. Dezember mit Spielen, Gaſtmälern und andern Luſtbarkeiten. Man findet noch jetzt an verſchiedenen Orten Ueberbleibſel dieſer Feſte in den Spielen, Tänzen und Geſängen, womit ſich das Landvolk in den Dörfern beluſtigt, und bei welchen ſie den Namen dieſes Gottes oft wiederhohlen. Auch in

Mähren und Böhmen pflegen die Landmädchen nach Weihnachten in einem besondern Anzuge von Haus zu Haus zu gehen, und, um ein Geschenk zu erhalten, das sogenannte Koleda zu singen. Gewiß stammt diese Gewohnheit noch von dem heidnischen Feste des Koliada ab.

Kolna, eine altteutsche Göttin, welche die Blumen vermählt. Sie wurde von Wodan (Odin) aus Asgard verstossen.

Koltki, eine Art Russischer Kobolde oder Nachtgeister, die unter der Erde wohnen. Vergl. Kobolde.

Kor (Erschöpfung, Kummer), das Bett der Skandinavischen Höllengöttin Hela.

Kormt und Ormt, nach der Skandinavischen Mythologie zwei Flüsse, welche Thor durchwaten muß, so oft er zum Göttergerichte geht; denn er begibt sich dahin zu Fuß, die übrigen Asen aber zu Pferde.

Kors, Korscha, der Slavische Bachus, Gott der Gesundheitsfülle, des Wohllebens und der Sinnenlust, vorzüglich von den Altrussen in Kiew verehrt. Er war abgebildet nackend, dick, aufgedunsen, um den Kopf einen Kranz von Hopfenlaub, auf einem umgestürzten Fasse sitzend. Bier und Meth wurden ihm zum Trankopfer gebracht. Die Wurzel des Namens scheint das Slavische Kortschak (Krug, Schale) zu seyn; also ein Kruggott, daher auch die Schenkwirthe Kortschemnikj heißen. Popow hält diesen Gott irrig für den Aeskulap der Griechen, oder für den Gott der Gesundheit, weshalb er auch den Namen Korscha von dem Russischen kortschit (krtschit), sich krümmen oder in Zuckungen seyn, ableitet. Der eigentliche Heil- und Gesundheitsgott der Russen war Znitsch.

Kosmogonie, d. i. Weltentstehung. S. Alfadur.

Kierpicz und sein Gehülfe Silinicz waren zwei Polnische Waldgötter, denen das Moos heilig war und geopfert wurde.

Kiew, die heilige Götterstadt der Russischen Slaven am Flusse Bug, der ebenfalls göttlich verehrt wurde. In dieser Stadt waren fast alle Slavischen Götter versammelt, und unter dem so sehr gefeierten Großfürsten Wladimir I. wurde Kiew recht eigentlich ein Slavisches Pantheon, in welchem folgende Hauptgottheiten ihren besondern Dienst hatten: Perun, Wolos, Daschebog, Led, Kaliada, Korscha, Kupalo, Lado, Polel (Polelia), Did, Dedilia, Makosch, Uslad, Smargl und Stribo. Doch war Kiew nicht die einzige heilige Stadt der Slaven; gleiche Wichtigkeit hatte Nowgorod am Ilmensee. Vergl. Wladimir.

Kikimora, nach Popow der Gott der Nacht und des Schlafes bei den Russen, und so wie der Griechische Morpheus der Urheber der Träume. Nach Andern ist Kikimora im Slavischen Heidenthume ein schreckliches Nachtgespenst weiblicher Gattung, das seine Kinder, bösartige Gespenster, über die schlafenden Menschen schickt um sie mit schweren Träumen zu ängstigen.

Kirnis, der Kirschengott der Polen und Schlesier, dem sie Sühnopfer von Hähnen und Wachslichtern auf die Kirschenbäume eines gewissen Schlosses aufhängten. Allein dieses Wesen, so wie Kriksthos, der die Kreuze auf den Gräbern bewacht, sind keine alten Götter, sondern in eine spätere Geisterlehre aufgenommen, wie dies schon ihre fremden Namen beweisen.

Kjalar, ein Beiname des Skandinavischen Odin.

Klimba, eine Böhmische Hausgöttin, die von der Tetka Kroks zweiter Tochter, verehrt wurde.

Kobolde, Hausgeister. Bei allen Nationen glaubt das gemeine Volk, abgesehen von seiner eigentlichen Religion, noch an ver

schiedene übermenschliche, in das Geisterreich gehörige Wesen, die theils als sogenannte Kobolde oder Hausgeister, theils als Gespenster bekannt sind. Die Kobolde, die bei den verschiedenen Völkern auch verschiedene besondere Namen haben, unterscheiden sich von den Gespenstern vorzüglich darin, daß die letztern, wie geglaubt wird, die rückkehrenden Geister verstorbener Menschen, jene aber gewisse, für sich bestehende, an irgend ein Haus, an eine Familie, oder sonst an bestimmte Oertlichkeiten geknüpfte geisterartige Wesen sind, die zwar keinen eigentlichen Körper haben, aber doch nach Willkühr verschiedene Körper annehmen, und sich bald sichtbar, bald unsichtbar machen können. Die Kobolde fügen in der Regel den Menschen kein Leid zu, vielmehr schützen sie einzelne Häuser und Familien, nur liegt es in ihrem Charakter, daß sie die Menschen gern necken und ängstigen; werden sie aber gereizt, so rächen sie sich auf die empfindlichste Art. Auch die Griechen und Römer hatten verschiedene Abstufungen von Hausgeistern und Gespenstern in ihren Dämonen, Genien, Laren, Penaten, und Larven oder Lemuren. Bei dem Teutschen Stamme gehören die Alraunen, Drauger, und in gewisser Hinsicht auch die Elfen und Zwerge in diese Klasse; nebst der großen Anzahl verschiedener Hausgeister und Kobolde, die noch jetzt in der Phantasie der ununterrichteten Menschenklasse, besonders des Landvolkes leben, und die mannigfaltigsten Spuckereien treiben. So ist noch gegenwärtig in Norwegen eine Art Kobolde unter dem Namen Nisser bekannt. Man stellt sie sich als kleine Burschen vor, die sich vorzüglich in Ställen aufhalten, und der Hausvater sieht sie gern, weil sie zum Gedeihen des Viehes beitragen; Lärm und Geräusch können sie nicht vertragen. Man nennt sie auch Nisse god dreng. Denselben Namen haben sie auch in Schweden, wo sie aber noch allgemeiner unter der Benennung Hausalter (Tomtegubbe) bekannt sind. Man glaubt, daß sie verschiedene häusliche Dienste verrichten, und setzt ihnen deshalb Milch und andere Speisen vor. Auf den Farörern heißen sie Niägrujsar, kleine Geschöpfe mit einer rothen Mütze auf dem Kopfe, die Glück in das Haus bringen, wo sie sich aufhalten. Auch auf Seeland sind Nisser bekannt. Sie sind wie die Landleute gekleidet, und tragen vor Mi-

chenstift; in der größeren Stiftung zu Brünn wurden hundert, in jener zu Olmütz aber nur fünfzig der vornehmsten Landestöchter erzogen.

Kráſyna oder Kráſatina, eine Böhmische Göttin, nur aus dem besondern Hausgötzendienste des Herzogs Rezampſl bekannt.

Kremara gehörte zu den mindern Polnischen Göttern, unter deren Schutz die Hausthiere standen. Er besorgte vorzüglich die Schweine, und ihm ward als Trankopfer Bier auf den brennenden Herd gegossen.

Kreuzgericht. S. Ordalien.

Kricco, der Beschützer der Feldfrüchte bei den Wenden und Pommern. Einige halten ihn für den Preußischen Fruchtgott Curho.

Krodo, auch Sater genannt, Gott der Zeit, der Jahreszeiten und Regent der Luft bei den alten Teutschen; wahrscheinlich eben dasselbe, was der Saturnus der Römer, was selbst die Benennung Sater zu bestättigen scheint. Er ward als ein alter, kahlköpfiger, bärtiger Mann vorgestellt, der in der Rechten ein Gefäß mit Blumen, in der Linken ein Rad hielt, und auf einem Fische mit bloßen Füssen stand; offenbar Beziehungen auf den Umlauf und das schnelle Entschlüpfen der Zeit. Ihm war der Sonnabend (Satertag) heilig, auch sollen ihm Menschen geschlachtet worden seyn. Seine Gemahlin war Siwa, genannt die Schönhaarige, Göttin des Genusses.

Krok, der zweite Herzog der Böhmen; ein weiser, gerechter Herrscher, und der Sage nach auch Zauberer und Priester, der den Göttern der Berge, Wälder und Wasser auf Anhöhen opferte, die Zukunft durchschaute, und seine drei Töchter, Kaſcha, Tetka und Libuſſa in der Zauberkunst wohl unterrichtete.

Kroſyna, eine Böhmische Göttin, die von der Herzogin Libmila verehrt ward, und wohl einerlei ist mit der Mährischen Hauptgöttin Kráſopanj.

Ort, wohin ſie kommen, zugleich aber einen Zuber voll Waſſer mitbringen ſoll. Da ſieht ſie denn gewöhnlich auf dem Boden auf einem Polſter ein nacktes Kind liegen, dem ein Schwert oder Meſſer im Rücken ſteckt. Wird nun die Neugierige vor Schrecken ohnmächtig, ſo ſpringt der Kobold ſogleich auf, begießt ſie mit dem mitgebrachten Waſſer, und bringt ſie auf dieſe Art wieder zu ſich. Wie ſehr es aber noch vor einigen Jahrzehenden in ganz Teutſchland von den wunderlichſten Spuckgeſtalten wimmelte, findet man in dem Werke des M. Prätorius (Anthropodemus Plutonicus, d. h. neue Weltbeſchreibung von allerlei wunderbaren Menſchen. Magdeburg 1665), in welchem folgende 22 Arten ſolcher Weſen aufgezählt werden. 1.) Wichmännerchen, Schrötel und Nachtmähren. 2.) Bergmännlein, Wichtlin, Unterirdiſche. 3.) Chymiſche Menſchen, Wettermännlein. 4.) Drachenkinder, Elben. 5.) Erbildete Menſchen, Säulleute. 6.) Feuermänner, Irrwiſche, Tückebolde. 7.) Geſtorbene Leute, wilder Jäger wüthendes Heer. 8.) Hausmänner, Kobolde, Gütgen. 9.) Indianiſche Abenteuer. 10.) Kielkröpfe, Wechſelbälge. 11.) Luft- oder Windmenſchen. 12.) Mondleute, Seleniten. 13.) Niren, Sirenen. 14.) Oceaniſche oder Seemänner. 15.) Pflanzleute, Alraunen. 16.) Qualmenſchen oder Verdammte. 17.) Rieſen, Hünen. 18.) Steinmänner. 19.) Thierläute, beſtialiſche Wärwölfe. 20.) Verwünſchte Leute. 21.) Waldmenſchen oder Satyrs. 22.) Zwerge, Dünken, Liliputianer. — Die Slaven nannten die Hausgeiſter Domowye oder Domaſchine Duchy, Domácý Bohowé, von welchen in Böhmen und Mähren vorzüglich der Hausgott oder Hausgeiſt Sſetek oder Krzjtek merkwürdig iſt; die Geſpenſter aber hießen bei ihnen uchowé vmelých. Zwar ſind dieſe Benennungen mehr bloße Verſetzungen als eigene Namen, indeſſen zeigen ſie doch, daß die Sache ſelbſt beſtand, und zum Theil noch jetzt beſteht. Die Preußen und Litthauer glaubten, daß die Kobolde unter der Geſtalt von Schlangen, Kröten und Eidechſen Segen in das Haus brächten, und dasſelbe vor Gefahr ſchützten. Deshalb wurden dieſe Thiere in Ställen und Scheuern ernährt, und ihnen als Götzen vorzüglich Hähne geopfert. Eine beſondere Art altpreußiſcher Kobolde oder Hausgötzen waren die Erdmännchen. Ihren Namen hatten ſie daher, weil

brich der Rothbart, sitzend am steinernen Tische. Zweimal ist sein Bart um den Tisch und durch denselben gewachsen; wenn er das drittemal herumgeht, dann wird das Teutsche Volk in großer Noth seyn, dann werden die Raben nicht mehr um den Berg fliegen, Friedrich wird herausgehen in seinen goldenen Waffen und sein Volk siegreich erretten. Aehnliche Sagen von Helden, die als künftige Retter ihres Volkes in hohlen Bergen auf den gefahrvollen Zeitpunkt harren, wo man auch oft ihre Pferde wiehern, ihre Waffen schmieden hört, sind überhaupt sehr allgemein, und auch unter den Slaven verbreitet.

L.

Lada oder Lado, die Göttin der Liebe und Schönheit bei den Russen. Sie gleicht fast in allem der Venus, und wurde vorzüglich zu Kiew verehrt. Ihre Söhne waren Lel (Amor, Liebe), Did (Gegenliebe), und Polel (Ehe); auch wurden ihr von allen, die sich verheiratheten, Opfer gebracht, um einen glücklichen Ehestand zu erbitten. Das Fest der Lada und des Did wird als Volksgebrauch noch jetzt alljährlich am Donnerstage vor Pfingsten begangen. Jungfrauen versammeln sich, jede knüpft ein Band an einen Birkenstrauß, der ins Wasser geworfen wird. Was nun dem Bande einer jeden widerfährt, daraus schließt sie auf ihr künftiges Heirathsschicksal.

Ladoń. So hieß bei den Böhmen und Mährern einer von den mindern Götzen, den Stranský für einerlei mit dem Römischen Mars erklärt.

Laga, nach der Skandinavischen Mythologie Göttin der Gewässer, und Hüterin der Bäder in Söquabäck, einem Pallaste, über welchen die kalten Gewässer rauschen. Täglich besucht sie Odin, und trinkt mit ihr aus goldenen Pokalen. Wahrscheinlich ist hier eine Beziehung auf die Abendsonne, wenn sie in den Ocean hinab-

Mähren und Böhmen pflegen die Landmädchen nach Weihnachten in einem besondern Anzuge von Haus zu Haus zu gehen, und, um ein Geschenk zu erhalten, das sogenannte Koleda zu singen. Gewiß stammt diese Gewohnheit noch von dem heidnischen Feste des Koliada ab.

Kolna, eine altteutsche Göttin, welche die Blumen vermählt. Sie wurde von Wodan (Odin) aus Asgard verstossen.

Koltki, eine Art Russischer Kobolde oder Nachtgeister, die unter der Erde wohnen. Vergl. Kobolde.

Kor (Erschöpfung, Kummer), das Bett der Skandinavischen Höllengöttin Hela.

Kormt und Ormt, nach der Skandinavischen Mythologie zwei Flüsse, welche Thor durchwaten muß, so oft er zum Göttergerichte geht; denn er begibt sich dahin zu Fuß, die übrigen Asen aber zu Pferde.

Kors, Korscha, der Slavische Bachus, Gott der Gesundheitsfülle, des Wohllebens und der Sinnenlust, vorzüglich von den Altrussen in Kiew verehrt. Er war abgebildet nackend, dick, aufgedunsen, um den Kopf einen Kranz von Hopfenlaub, auf einem umgestürzten Fasse sitzend. Bier und Meth wurden ihm zum Trankopfer gebracht. Die Wurzel des Namens scheint das Slavische Kortschak (Krug, Schale) zu seyn; also ein Kruggott, daher auch die Schenkwirthe Kortschemnikj heißen. Popow hält diesen Gott irrig für den Aeskulap der Griechen, oder für den Gott der Gesundheit, weshalb er auch den Namen Korscha von dem Russischen kortschit (krtschit), sich krümmen oder in Zuckungen seyn, ableitet. Der eigentliche Heil- und Gesundheitsgott der Russen war Znitsch.

Kosmogonie, d. i. Weltentstehung. S. Alfadur.

Kotaucz, ein Berg in Mähren, unweit des Schlosses Stramberg, eine Stunde oſtwärts von Neutitſchein. Sowohl die Oertlichkeit ſelbſt, als verſchiedene Denkmähler und Sagen beurkunden die Wichtigkeit dieſer Stätte im Mähriſchen Heidenthume. Fünf oder ſechs Klafter vom Gipfel des Berges gegen Mittag findet man zwei, in Felſen gehauene Höhlen, von welchen die eine kreisförmig je höher je ſchmäler in die Höhe ſich windet, die andere aber mehr ungleich und winkelhaft iſt; jede dieſer Höhlen kann ganz bequem an fünfzig Menſchen faſſen. Auf dem Berge ſelbſt ragen hie und da Mauerſtücke aus der Erde hervor, die man um ſo gewiſſer für Ueberbleibſel eines heidniſchen Tempels anſehen kann, als hiebei im Jahre 1660 bei Grundlegung der Kirche zum heil. Kreuz verſchiedene Opfergeräthe, als Keſſeln, Hackmeſſer u. d. gl. ausgegraben wurden. Auch wurde hier, wie auf dem Berge Radhoſt die Sommerwende von den Landleuten durch mehrere Tage mit Schmauſen, Tanzen und Spielen gefeiert, was wohl auf heidniſche Opferfeierlichkeiten zurückgehen mag. Die an dieſen Berg geknüpften Sagen erinnern an die Harpyen der Griechen und Römer. Denn noch jetzt geben die Stramberger die von ihren Voräldern ererbte Kunde, wie ehedem aus den Bergböhlen Geiſter zum Vorſchein kamen, welche Feldfrüchte und Herden verdarben, ſich in den Häuſern der Anwohner einfanden, und die Speiſen auf eine ſo eckelhafte Art verunreinigten, daß ſie nicht mehr zu genießen waren. Daraus ſey denn in der ganzen Umgegend Theurung und Hungersnoth entſtanden, und dieſe Schreckensweſen hätten nicht eher verbannt werden können, als bis auf dem Berge das Kreuz mit dem Heilande errichtet wurde.

Krak oder Kraki, ein Beiname des Dänenkönigs Rolf (ſ. d. A.)

Krakau an der Weichſel, dem Polniſchen Landesfluſſe, beſaß im Alterthume religiöſe Wichtigkeit. Die Stadt liegt mit ihrer Burg und Kirche auf dem Berge Wawel, von deſſen vielen Höhlen und Schlupfwinkeln die Sage ging, daß ein gräulicher Drache darin gehauſet, und Menſchen und Vieh beſchädiget habe. Von Krakau ging auch zuerſt das Chriſtenthum in Polen aus.

Kraki. S. Rolf.

Králomoc (ſtarker König). So hieß bei den Böhmen der Jupiter.

Kráſopanj (ſchöne Frau), auch Zýzlila genannt, hieß die Liebesgöttin der alten Mährer, denen ſie unter dieſer Benennung ausſchließlich eigen, und volksthümlich war; denn bei andern Slaviſchen Nationen führte die Göttin der Liebe auch andere Namen (Siwa, Lada, Dzidzielja). Kráſopanj war in Altmähren die vornehmſte Göttin, und wurde auch von unſern Voräldern dieſer Würde gemäß verehrt. Sie hatte in der Hauptſtadt Brünn auf dem Berge, und auf eben der Stelle, wo jetzt die Dom- oder Peterskirche ſteht, einen prächtigen Tempel, der aus viereckigen, oben künſtlich ausgehauenen Steinen erbaut, und im Innern mit Gold und Edelſteinen auf das koſtbarſte verziert war. In dieſem Tempel ſtand die Göttin auf einem, von zwei weißen Tauben und zwei Schwänen gezogenen Wagen; ſie war ganz nackt, und in der reitzendſten Körperform gebildet, die Augen voll ſüß lockender Liebe; aus den zauberiſch lächelnden, halb geöffneten Lippen ragte eine Roſenknospe, die Haare floßen nachläſſig den Rücken entlang bis an die Knie, und das Haupt zierte ein mit Purpurroſen durchflochtener Myrthenkranz; weißer als Schnee glänzte im Jugendſchimmer ihr Leib. Aus einer Oeffnung in der linken Bruſt, durch die man bis zum Herzen ſehen konnte, ſchoß ein Feuerſtrahl hervor. In der rechten Hand hielt ſie drei goldene Aepfel, in der Linken eine Weltkugel, auf welcher Sonne, Mond, Sterne, Meere u. ſ. w. abgebildet waren. Gleich hinter der Göttin ſtanden drei nackte Jungfrauen, ebenfalls mit frei herabhängenden Haaren, einander mit dem Rücken zugewendet; eine gab der andern mit der Linken einen goldenen Apfel, den dieſe mit der Rechten nahm, ſo daß dadurch alle drei in einander verſchlungen waren. Daß dieſe drei Mädchengeſtalten die Mähriſchen Charitinnen oder Grazien vorſtellten, bedarf kaum einer Erinnerung. Auch in Olmütz, wo die gegenwärtig geſchloſſene Blaſiuskirche ſteht, hatte Kráſopanj einen Tempel. Bei jedem dieſer Mähriſchen Venustempeln befand ſich ein Mäd-

chenstift; in der größeren Stiftung zu Brünn wurden hundert, in jener zu Olmütz aber nur fünfzig der vornehmsten Landestöchter erzogen.

Kráſyna oder Kráſatina, eine Böhmiſche Göttin, nur aus dem beſondern Hausgötzendienſte des Herzogs Rezamyſl bekannt.

Kremara gehörte zu den mindern Polniſchen Göttern, unter deren Schutz die Hausthiere ſtanden. Er beſorgte vorzüglich die Schweine, und ihm ward als Trankopfer Bier auf den brennenden Herd gegoſſen.

Kreuzgericht. S. Ordalien.

Kricco, der Beſchützer der Feldfrüchte bei den Wenden und Pommern. Einige halten ihn für den Preußiſchen Fruchtgott Curho.

Krodo, auch Sater genannt, Gott der Zeit, der Jahreszeiten und Regent der Luft bei den alten Teutſchen; wahrſcheinlich eben daſſelbe, was der Saturnus der Römer, was ſelbſt die Benennung Sater zu beſtättigen ſcheint. Er ward als ein alter, kahlköpfiger, bärtiger Mann vorgeſtellt, der in der Rechten ein Gefäß mit Blumen, in der Linken ein Rad hielt, und auf einem Fiſche mit bloßen Füſſen ſtand; offenbar Beziehungen auf den Umlauf und das ſchnelle Entſchlüpfen der Zeit. Ihm war der Sonnabend (Satertag) heilig, auch ſollen ihm Menſchen geſchlachtet worden ſeyn. Seine Gemahlin war Siwa, genannt die Schönhaarige, Göttin des Genuſſes.

Krok, der zweite Herzog der Böhmen; ein weiſer, gerechter Herrſcher, und der Sage nach auch Zauberer und Prieſter, der den Göttern der Berge, Wälder und Waſſer auf Anhöhen opferte, die Zukunft durchſchaute, und ſeine drei Töchter, Kaſcha, Tetka und Libuſſa in der Zauberkunſt wohl unterrichtete.

Kroſyna, eine Böhmiſche Göttin, die von der Herzogin Libmila verehrt ward, und wohl einerlei iſt mit der Mähriſchen Hauptgöttin Kráſopanj.

Kröten. S. Kobolde.

Krukis war nebst Kremara der Schutzgott der Schweine bei den Polen und Schlesiern. Wie es kam, daß er besonders von den Schmieden angerufen wurde, ist unbekannt.

Krutzmann (Großmann), Gott der Körperstärke bei den alten Elsaßern. Sein Bildniß stand bis 1525 im Dom zu Straßburg. In der Rechten hielt er eine große Keule, und auf dem linken Arme hing eine Löwenhaut.

Kupalo, die Göttin der Früchte bei den Russen. Ihr Fest wurde zu Anfang der Aernte am 24. Juni gefeiert. Knaben und Mädchen versammelten sich an diesem Tage mit Blumenkränzen auf dem Haupte, und mit Gürteln um den Leib, die von einem gewissen Kraute, oder auch von Blumen gemacht waren. Sie zündeten Feuer an, tanzten Hand in Hand um dasselbe, und sprangen darüber. Auch das Vieh, welches man vor Bezauberung schützen wollte, ließ man über das Feuer springen. Selbst jetzt noch finden sich einige Spuren dieses Festes in verschiedenen Spielen; und die heilige Agrippine, deren Fest auf eben diesen Tag fällt, wird hier und da von dem Landvolke nach dieser heidnischen Gottheit Kupalnizza genannt. In Popows Slavonischer Mythologie wird Kupalo als männliche Gottheit angeführt.

Kurwaiczin Eraiczin, ein Polnischer Gott, unter dessen Obhut sich die Lämmer befanden.

Kwaser. S. Quaser.

Kyhala, eine Böhmische Hausgöttin, von der sonst nichts bekannt ist.

Kyfhäuser, ein Berg im Thüringischen, unweit der Stadt Kelbra, in dessen zerstörtem Schlosse Rothenburg die berühmte Bildsäule des Püsterich gefunden wurde. Im Kyfhäuser schläft Fric-

brich der Rothbart, sitzend am steinernen Tische. Zweimal ist sein Bart um den Tisch und durch denselben gewachsen; wenn er das drittemal herumgeht, dann wird das Teutsche Volk in großer Noth seyn, dann werden die Raben nicht mehr um den Berg fliegen, Friedrich wird herausgehen in seinen goldenen Waffen und sein Volk siegreich erretten. Aehnliche Sagen von Helden, die als künftige Retter ihres Volkes in hohlen Bergen auf den gefahrvollen Zeitpunkt harren, wo man auch oft ihre Pferde wiehern, ihre Waffen schmieden hört, sind überhaupt sehr allgemein, und auch unter den Slaven verbreitet.

L.

Lada oder Lado, die Göttin der Liebe und Schönheit bei den Russen. Sie gleicht fast in allem der Venus, und wurde vorzüglich zu Kiew verehrt. Ihre Söhne waren Lel (Amor, Liebe), Did (Gegenliebe), und Polel (Ehe); auch wurden ihr von allen, die sich verheiratheten, Opfer gebracht, um einen glücklichen Ehestand zu erbitten. Das Fest der Lada und des Did wird als Volksgebrauch noch jetzt alljährlich am Donnerstage vor Pfingsten begangen. Jungfrauen versammeln sich, jede knüpft ein Band an einen Birkenstrauß, der ins Wasser geworfen wird. Was nun dem Bande einer jeden widerfährt, daraus schließt sie auf ihr künftiges Heirathsschicksal.

Ladon. So hieß bei den Böhmen und Mährern einer von den mindern Götzen, den Stransky für einerlei mit dem Römischen Mars erklärt.

Laga, nach der Skandinavischen Mythologie Göttin der Gewässer, und Hüterin der Bäder in Söquabäck, einem Pallaste, über welchen die kalten Gewässer rauschen. Täglich besucht sie Odin, und trinkt mit ihr aus goldenen Pokalen. Wahrscheinlich ist hier eine Beziehung auf die Abendsonne, wenn sie in den Ocean hinab-

ſinkt. Eben dieſe Göttin führt auch den Namen Saga (Sage, Erzählung), und wird für die Göttin der Geſchichte und des Nachruhms gehalten. Den Namen Laga wollen einige von dem Griechiſchen λογος (Rede) ableiten.

Lahra, eine Göttin in der Gegend von Gröningen; der heil. Bonifaz zerſtörte ihr Bild; ſonſt iſt nichts von ihr bekannt.

Lasdona wurde bei den Polen als beſonderer Schutzgott der Haſelnüſſe verehrt.

Latobius, der Name eines Gottes, der in Kärnthen verehrt wurde, von dem aber nichts mehreres bekannt iſt.

Laufeya, nach der Skandinaviſchen Mythologie die Gattin des Rieſen Farbaute, und Mutter des bösartigen Loke.

Lawkpatim ſcheint ein Polniſcher Feld- oder Ackergott geweſen zu ſeyn, da man ihn gewöhnlich vor dem Pflügen anrief.

Leb, Leda, der Ruſſiſche Kriegsgott. Sein Bild war gewaffnet mit Harniſch und Helm, Schwert an der Seite, Speer und Schild in der Hand. Ledas Gegenſatz war Koliada oder Kaleda der Gott des Friedens. Da des letztern Feſt im Mittewinter gefeiert wurde, ſo hält Mone beide auch für Jahresgötter, und meint, die aufſteigende Hälfte des Jahres vom Mittewinter bis zur Sommermitte heiße Kaleda, die abſteigende Hälfte vom Sommer zum Winter, Leda. Der Name Led bedeutet im Teutſchen Eis.

Leding. S. Fenris.

Leiffthur oder Leiptr, nach der Skandinaviſchen Mythologie einer von den Flüſſen Elivager (ſ. d. Art.).

Lel und Polel gehörten zu den niedern Gottheiten der Böhmen und Mährer, und ſollen mit den Griechiſch-Römiſchen Castor

und Pollux einerlei gewesen seyn. Stransky macht aus Lel den Genius, aus Polel den Liber oder Bachus.

Lel, Lela oder Lelo, im Russischen Glauben der Gott der Liebe, Sohn der Liebesgöttin Lada, Bruder des Did oder der Gegenliebe, und des Polel, d. i. der Ehe.

Lerad, nach der Skandinavischen Mythologie der göttliche Baum in Walhalla, von dessen Laub und Zweigen die Ziege Hejdrun und der Hirsch Aejkthyrner ihre Nahrung erhalten.

Leschje (Lesnje). So hießen im Russischen Glauben bösartige Waldgeister, die als Gegensatz der Hausgeister (Domowie Duchy) angesehen, und in vielem mit den Satyren der Römer verglichen werden können. Sie waren zwiegestaltet, von oben menschlich, jedoch mit Hörnern, hohen Ohren und Ziegenbart, abwärts aber den Böcken gleich. Ihre Größe konnten sie nach Willkühr verändern; gingen sie im Grase, so waren sie nicht höher als dieses, liefen sie aber im Walde, so ragten sie über die Bäume hervor. Wälder waren ihr vorzüglicher Aufenthalt, und ihnen besonders geweiht; wer sie da beleidigte, mußte es schwer, oft mit dem Leben büßen. Wanderern, die der Weg durch ihre Wälder führte, oder auch andern im Walde beschäftigten Menschen jagten sie oft durch ein fürchterliches Geschrei den größten Schrecken ein, oder verführten sie durch bekannte Stimmen auf Irrwege, bis die Nacht kam, wo sie dieselben in ihre Höhlen lockten, und dort zu Tode kitzelten.

Letfete. S. Asenpferde.

Lethra (jetzt Leire), die Götterstadt der alten Dänen, auf der Insel Seeland gelegen. Ihr Name war verschieden (Hleidra, Hleidargardur, Lethraborg, Ledrun u. s. w.) so wie die Sage über ihren Ursprung, da sie nach Einigen von Skjölder (Skjold), Odins Sohn, nach Andern vom Könige Rolf Kraki (s. d. Art.) erbaut seyn soll. Sie war nicht nur der Dänische Opferplatz, sondern auch die Todtenstadt der Könige, von deren Grabhügeln zum Theil noch

jetzt Spuren und Denkmähler vorhanden sind. Der Name Lethra oder Hledra stammt entweder von dem altnordischen Hlod (Opferstätte) oder von dem Gotte Lodur (s. d. Art.), dessen die große Voluspa bei der Schöpfungsgeschichte als eines Mitgliedes der Nordischen Götterdreiheit erwähnt. Von Lodur oder Loder soll nach Münters Vermuthung der mystische Name der Erde, Hlodyna, als weibliche Form, abgeleitet seyn. Vergl. Frigga, Hertha.

Libussa, die jüngste von den drei Töchtern Krok's, des zweiten Herzogs der Böhmen. Sie war der Sage nach die größte Zauberin und Wahrsagerin ihrer Zeit, hatte zehn Jungfrauen zur Begleitung, und erhielt, als die drei Schwestern nach ihres Vaters Tod um die Regierung loosten, das günstige Loos, und mit diesem die Herrschaft über die Böhmen. Libussa regierte bereits in das zwölfte Jahr, als sie durch ein gerechtes Urtheil, wodurch sie ein streitiges Stück Feld einem armen Landmanne zuerkannte, den Haß eines Vornehmen auf sich lud, der dann laut seine Unzufriedenheit mit der weiblichen Regierung äußerte, und den ganzen Adel bewog, auf Libussens Vermählung mit irgend einem Häuptlinge zu dringen. Als ihr die Aeltesten diesen Vorschlag gethan, beschied sie dieselben auf den folgenden Tag, vorgebend, sie müßte in einer so wichtigen Angelegenheit erst die Götter befragen. Am folgenden Morgen kamen die Vornehmsten und eine Menge Volkes zusammen, voll Ungeduld, Libussens Entschluß zu vernehmen. Diese erschien in der Versammlung, hielt zuerst eine Rede über ihre mütterliche Regierung, und erklärte dann, die Götter hätten ihr einen Gemahl und den Böhmen einen Fürsten bestimmt. Zehn Abgeordnete sollten sich auf den Weg machen, und ihrem (Libussens) weißem Reitpferde nachfolgen, es würde sie zu einem Manne führen, der auf einem eisernen Tische Mahlzeit hielte, und Przemysl hieße; diesen sollten sie mit dem Purpur bekleiden, ihn auf das Pferd setzen, und zu ihr nach Wischehrad bringen. Das Pferd wurde am 3. Mai losgelassen, und lief nordwärts zehn tausend — nach Andern fünfzig tausend Schritte bis zu dem Dorfe Stadicz, wo es vor einem pflügenden Landmanne stehen blieb, sein Haupt neigte, und auf die vordern Füsse niederfiel.

Häner. Lodur iſt höchſt wahrſcheinlich einerlei mit Loke, der auch Loptr heißt, aus welch letzterem Namen vielleicht durch einen Schreibfehler Lodr oder Lodur entſtand. Vergl. Loke, Häner, Alfadur.

Lofn (Löbna, Löffe), nach der Skandinaviſchen Mythologie eine milde und gute Göttin, die von Allvater oder Frigg die Erlaubniß erhielt, zwei Liebende mit einander zu verbinden, was auch immer für Hinderniſſe im Wege ſeyn ſollten. Sie verſöhnt auch entzweite Gatten, und iſt überhaupt die Göttin ehelicher Liebe und Eintracht. Von ihr — ſagt die Edda — kommt das Wort Lob, weil ſie von den Menſchen ſehr gelobt und gerühmt wird. Nach Nyerup bedeutet das alte Wort Loff ſo viel als Liebe, woraus man ſieht, daß dieſe Göttin eine bloße Allegorie iſt.

Loge, nach der Skandinaviſchen Mythologie der Gott des Feuers oder das Feuer ſelbſt; ein Sohn des Urrieſen Fornjordur, Bruder des Aeger, oder des Oceans, und des Kare oder der Luft. Eigentlich iſt dieſer Loge mit dem böſen Loke (ſ. d. A.) einerlei, nur daß er, wie es bei Aeger der Fall iſt, als Elementargott mit einer Elementargöttin, und als mythiſcher Gott mit einer mythiſchen vermählt erſcheint. Denn als perſonificirtes Feuer hat er die Glöd (Gluth) zur Gattin, mit der er die Töchter Eiſa und Einmyria (Kohlen und Aſche) zeugte; als mythiſcher Gott iſt er mit Sigyna und Angerbode vermählt; als Elementargott iſt er ein Sohn Fornjordurs oder der Elementarerde, als der mythiſche, böſe Loke aber iſt er ein Sprößling des Rieſen Farbaute. Und ſo verbinden ſich dieſe Elementargötter auf der einen Seite mit den guten, auf der andern mit den bösartigen mythiſchen Weſen; durch Aeger den Gott des Waſſers reihen ſich jene, durch Loge, den Gott des Feuers, dieſe an. Vergl. den folg. Art.

Loke oder Lopt, der böſe Gott im Skandinaviſchen Glauben, der, wie die Edda ſagt, zwar unter die Aſen gezählt wird, den aber Andere den Verläumder und Aſterredner der Aſen, und eine

Lichtelfen. S. Elfen.

Lichtglauben. Schon die Schöpfungssage der Skandina-
er, wie durch das Licht und die Wärme von Muspelheim alle
chöpfungskraft thätig, und der Weltriese Ymer erschaffen wurde,
urkundet den Lichtglauben dieser Völker, der sich dadurch noch mehr
weis't, daß ihr oberster Gott Odin ursprünglich Symbol der Son-
. war, und daß fast in allen Werken der Götter die Idee des
htes als ihrer eigentlichen Schöpfungskraft sichtbar hervortritt. Da-
r denn auch ihre Lichtalfen, die glänzender als die Sonne sind,
her die Götterwohnung Gladsheim, die schon dem Namen nach
en Ort des Glanzes und der Freude bedeutet. Doch nicht nur
Skandinavier, sondern auch die südlicheren Germanen, die nach
sars Bericht die Sonne, den Mond und das Feuer verehrten,
ch die Slaven, bei denen die Hauptgötter Swantewit, Pe-
n u. a. m. Lichtgötter waren, ja beinahe alle Völker des Hei-
nthums können als Lichtdiener, und der Lichtglauben überhaupt als
Seele jeder Religion betrachtet werden; da es in der Natur des
enschen liegt, Licht und Klarheit als Merkmahl und Ausfluß der
öttlichkeit, Finsterniß und Dunkelheit hingegen als Attribut und
genschaft des bösen Princips, der Verworfenheit und Verdammniß
denken. Man darf nur was immer für ein Religionssystem et-
as genauer prüfen, so wird sich die Richtigkeit dieser Ansicht von
lbst ergeben.

Lichtgötter (im Wendischen Glauben). Die Wendischen
ötter theilten sich nach einer doppelten Rücksicht ein; zuerst in zwei
roße Klassen, wie alle Slavischen, nemlich in weiße (lichte) und
chwarze, woran sich später der Begriff von guten und bösen Gott-
eiten anknüpfte, und wodurch besondere Untergötter, gütige, Gil-
og oder Dobrebog, und unfreundliche, Zlebog oder Slehobag,
ebildet wurden. Nach der zweiten Abtheilung waren die Götter
athggeber (Razi) und Zauberer (Zirnitra); welche Eigen-
haften folgerecht auch als Gegensätze angenommen werden können.
lle Götter waren dieser doppelten Zwiefachheit (Dualismus) unter-

brich der Rothbart, sitzend am steinernen Tische. Zweimal ist sein Bart um den Tisch und durch denselben gewachsen; wenn er das drittemal herumgeht, dann wird das Teutsche Volk in großer Noth seyn, dann werden die Raben nicht mehr um den Berg fliegen, Friedrich wird herausgehen in seinen goldenen Waffen und sein Volk siegreich erretten. Aehnliche Sagen von Helden, die als künftige Retter ihres Volkes in hohlen Bergen auf den gefahrvollen Zeitpunkt harren, wo man auch oft ihre Pferde wiehern, ihre Waffen schmieden hört, sind überhaupt sehr allgemein, und auch unter den Slaven verbreitet.

L.

Lada oder Lado, die Göttin der Liebe und Schönheit bei den Russen. Sie gleicht fast in allem der Venus, und wurde vorzüglich zu Kiew verehrt. Ihre Söhne waren Lel (Amor, Liebe), Did (Gegenliebe), und Polel (Ehe); auch wurden ihr von allen, die sich verheiratheten, Opfer gebracht, um einen glücklichen Ehestand zu erbitten. Das Fest der Lada und des Did wird als Volksgebrauch noch jetzt alljährlich am Donnerstage vor Pfingsten begangen. Jungfrauen versammeln sich, jede knüpft ein Band an einen Birkenstrauß, der ins Wasser geworfen wird. Was nun dem Bande einer jeden widerfährt, daraus schließt sie auf ihr künftiges Heirathsschicksal.

Ladon. So hieß bei den Böhmen und Mährern einer von den mindern Götzen, den Stransky für einerlei mit dem Römischen Mars erklärt.

Laga, nach der Skandinavischen Mythologie Göttin der Gewässer, und Hüterin der Bäder in Söquabäck, einem Pallaste, über welchen die kalten Gewässer rauschen. Täglich besucht sie Odin, und trinkt mit ihr aus goldenen Pokalen. Wahrscheinlich ist hier eine Beziehung auf die Abendsonne, wenn sie in den Ocean hinab-

sinkt. Eben diese Göttin führt auch den Namen Saga (Sage, Erzählung), und wird für die Göttin der Geschichte und des Nachruhms gehalten. Den Namen Laga wollen einige von dem Griechischen λογος (Rede) ableiten.

Lahra, eine Göttin in der Gegend von Gröningen; der heil. Bonifaz zerstörte ihr Bild; sonst ist nichts von ihr bekannt.

Lasdona wurde bei den Polen als besonderer Schutzgott der Haselnüsse verehrt.

Latobius, der Name eines Gottes, der in Kärnthen verehrt wurde, von dem aber nichts mehreres bekannt ist.

Laufeya, nach der Skandinavischen Mythologie die Gattin des Riesen Farbaute, und Mutter des bösartigen Loke.

Lawkpatim scheint ein Polnischer Feld- oder Ackergott gewesen zu seyn, da man ihn gewöhnlich vor dem Pflügen anrief.

Led, Leda, der Russische Kriegsgott. Sein Bild war gewaffnet mit Harnisch und Helm, Schwert an der Seite, Speer und Schild in der Hand. Ledas Gegensatz war Koliada oder Kaleda der Gott des Friedens. Da des letztern Fest im Mittewinter gefeiert wurde, so hält Mone beide auch für Jahresgötter, und meint, die aufsteigende Hälfte des Jahres vom Mittewinter bis zur Sommermitte heiße Kaleda, die absteigende Hälfte vom Sommer zum Winter, Leda. Der Name Led bedeutet im Teutschen Eis.

Leding. S. Fenris.

Leiffthur oder Leiptr, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Flüssen Elivager (s. d. Art.).

Lel und Polel gehörten zu den niedern Gottheiten der Böhmen und Mährer, und sollen mit den Griechisch-Römischen Castor

und Pollux einerlei gewesen seyn. Stranſky macht aus Lel den Genius, aus Polel den Liber oder Bachus.

Lel, Lela oder Lelo, im Ruſſiſchen Glauben der Gott der Liebe, Sohn der Liebesgöttin Lada, Bruder des Did oder der Gegenliebe, und des Polel, d. i. der Ehe.

Lerad, nach der Skandinaviſchen Mythologie der göttliche Baum in Walhalla, von deſſen Laub und Zweigen die Ziege Hejdrun und der Hirſch Aejkthyrner ihre Nahrung erhalten.

Leſchje (Leſnje). So hießen im Ruſſiſchen Glauben bösartige Waldgeiſter, die als Gegenſatz der Hausgeiſter (Domowie Duchy) angeſehen, und in vielem mit den Satyren der Römer verglichen werden können. Sie waren zwiegeſtaltet, von oben menſchlich, jedoch mit Hörnern, hohen Ohren und Ziegenbart, abwärts aber den Böcken gleich. Ihre Größe konnten ſie nach Willkühr verändern; gingen ſie im Graſe, ſo waren ſie nicht höher als dieſes, liefen ſie aber im Walde, ſo ragten ſie über die Bäume hervor. Wälder waren ihr vorzüglicher Aufenthalt, und ihnen beſonders geweiht; wer ſie da beleidigte, mußte es ſchwer, oft mit dem Leben büßen. Wanderern, die der Weg durch ihre Wälder führte, oder auch andern im Walde beſchäftigten Menſchen jagten ſie oft durch ein fürchterliches Geſchrei den größten Schrecken ein, oder verführten ſie durch bekannte Stimmen auf Irrwege, bis die Nacht kam, wo ſie dieſelben in ihre Höhlen lockten, und dort zu Tode kitzelten.

Letfete. S. Aſenpferde.

Lethra (jetzt Leire), die Götterſtadt der alten Dänen, auf der Inſel Seeland gelegen. Ihr Name war verſchieden (Hleidra, Hleidargardur, Lethraborg, Ledrun u. ſ. w.) ſo wie die Sage über ihren Urſprung, da ſie nach Einigen von Skjölder (Skjold), Odins Sohn, nach Andern vom Könige Rolf Kraki (ſ. d. Art.) erbaut ſeyn ſoll. Sie war nicht nur der Däniſche Opferplatz, ſondern auch die Todtenſtadt der Könige, von deren Grabhügeln zum Theil noch

jetzt Spuren und Denkmähler vorhanden sind. Der Name Lethra oder Hledra stammt entweder von dem altnordischen Hlod (Opferstätte) oder von dem Gotte Lodur (s. d. Art.), dessen die große Voluspa bei der Schöpfungsgeschichte als eines Mitgliedes der Nordischen Götterdreiheit erwähnt. Von Lodur oder Loder soll nach Münters Vermuthung der mystische Name der Erde, Hlodyna, als weibliche Form, abgeleitet seyn. Vergl. Frigga, Hertha.

Libussa, die jüngste von den drei Töchtern Krok's, des zweiten Herzogs der Böhmen. Sie war der Sage nach die größte Zauberin und Wahrsagerin ihrer Zeit, hatte zehn Jungfrauen zur Begleitung, und erhielt, als die drei Schwestern nach ihres Vaters Tod um die Regierung loosten, das günstige Loos, und mit diesem die Herrschaft über die Böhmen. Libussa regierte bereits in das zwölfte Jahr, als sie durch ein gerechtes Urtheil, wodurch sie ein streitiges Stück Feld einem armen Landmanne zuerkannte, den Haß eines Vornehmen auf sich lud, der dann laut seine Unzufriedenheit mit der weiblichen Regierung äußerte, und den ganzen Adel bewog, auf Libussens Vermählung mit irgend einem Häuptlinge zu dringen. Als ihr die Aeltesten diesen Vorschlag gethan, beschied sie dieselben auf den folgenden Tag, vorgebend, sie müßte in einer so wichtigen Angelegenheit erst die Götter befragen. Am folgenden Morgen kamen die Vornehmsten und eine Menge Volkes zusammen, voll Ungeduld, Libussens Entschluß zu vernehmen. Diese erschien in der Versammlung, hielt zuerst eine Rede über ihre mütterliche Regierung, und erklärte dann, die Götter hätten ihr einen Gemahl und den Böhmen einen Fürsten bestimmt. Zehn Abgeordnete sollten sich auf den Weg machen, und ihrem (Libussens) weißem Reitpferde nachfolgen, es würde sie zu einem Manne führen, der auf einem eisernen Tische Mahlzeit hielte, und Przemysl hieße; diesen sollten sie mit dem Purpur bekleiden, ihn auf das Pferd setzen, und zu ihr nach Wischehrad bringen. Das Pferd wurde am 3. Mai losgelassen, und lief nordwärts zehn tausend — nach Andern fünfzig tausend Schritte bis zu dem Dorfe Stadicz, wo es vor einem pflügenden Landmanne stehen blieb, sein Haupt neigte, und auf die vordern Füsse niederfiel.

werfen ein Hauptbestandtheil des Götterdienstes. Die Germanen des Tacitus beobachteten hiebei folgenden, auch von den spätern Teutschen mit geringen Veränderungen angenommenen Gebrauch. Man schnitt eine Ruthe von einem Fruchtbaume ab, zertheilte sie in Zweige, und unterschied diese mit gewissen Zeichen. Diese Hölzlein wurden dann aufs Gerathewohl auf ein weißes Kleid hingeworfen; worauf bei öffentlicher Berathschlagung der Priester — bei häuslicher oder privater der Hausvater — ein Gebeth an die Götter verrichtete, zum Himmel schaute, jeden Zweig dreimal aufhob, und nach dem Zeichen, welches darauf war, auslegte. War es ungünstig, so unterblieb für denselben Tag die Berathung und das beabsichtigte Geschäft; im entgegengesetzten Falle aber mußte noch die Weissagung (s. d. Art.) hinzukommen. Die Skandinavischen Völker hatten wahrscheinlich dieselbe Art des Looses, denn die Stelle der Zweige vertraten bei ihnen die Runenstäbe (s. Runen). Bei manchen Teutschen der spätern christlichen Zeit wurde das Loos nicht nur nach alter Weise mit Zweigen, sondern auch durch Aufschlagen der Psalter und Evangelienbücher erforscht, welches man die Loose der Heiligen nannte. Bei den Slawen waren die verschiedenen Arten des Looses wie bei den Teutschen größtentheils auf Rhabdomantie (Weissagung durch Stäbe) gegründet.

Löwe. S. Adler.

Luibegeld. Unter diesem Namen kommen im Polnischen Heidenthume Göttinnen vor, welche nach der Sage allen Dinkel- oder Spelzsamen in einer Eichelschale oder Hülse nach Polen brachten.

Luna, der Mond, wurde nach Cäsars und Tacitus Berichten von den Germanen göttlich verehrt. Ob man sich unter dieser Römischen Benennung den Nordischen Mani (s. d. Art.) oder eine andere Mondesgottheit denke, ist im Grunde einerlei; denn die erste Idee jener Verehrung liegt doch immer in dem wohlthätigen Einflusse des Mondesgestirnes auf die Erdenwelt. Daher sagt Cäsar, daß die Germanen nur jene Gottheiten verehrten, deren Einfluß ihnen sichtbar wohlthätig wäre, als: Sol (Sonne), Luna (Mond)

und Vulkanus (Feuer); offenbar ein Naturdienst, dem überhaupt die Völker in ihrer Kindheit zugethan waren.

Lyna. S. Hlyn.

Lyngve. S. Fenris.

M.

Macocha (spr. Mazocha: Stiefmutter). So heißt eine der merkwürdigsten unterirdischen Höhlen in Mähren, in dem östnördlich von Brünn gelegenen Gebirge. Nach Schwoy's Topographie von Mähren ist die obere Oeffnung im Durchschnitte 53 Klafter lang und 35 Klafter breit, die Tiefe aber bis auf den Grund beträgt 162 Klafter. Die Seitenwände sind sehr ungleich, mit vielen hervorragenden lockern Felsenstücken, die das Befahren dieses Abgrundes sehr gefährlich machen. Unten ist der Boden uneben, mit allerlei Gras bewachsen, und von einem aus mehreren Quellen entstandenen Bache durchflossen, der eine Stunde davon (denn so weit fließt er unter der Erde) zu Tage kommt, Punka heißt, und dann in die Zwitta fällt. Es gibt da Fischottern, Frösche, Schnecken, Nachteulen, und eine Menge der mannigfaltigsten Insekten. Auch ziehen sich in der Tiefe von den Seiten des Grundes mehrere Höhlen nach verschiedenen Richtungen fort. Der Name Macocha (Stiefmutter) soll von einer Stiefmutter herrühren, die ihren kleinen Stiefsohn in diesen Abgrund stürzte, dann aber, da ein zufällig lauschender Jäger die Unthat verrieth, von dem ergrimmten Landvolke selbst hinabgeworfen wurde. Auch weiß die Mährische Volkssage von Lindwürmern (s. Art. Lindwurm), die sich in diesem Erdschlunde aufhielten; wie denn überhaupt an seltsam gestaltete Oertlichkeiten die meisten Sagen geknüpft sind.

Magni (Stärke), ein Sohn des Skandinavischen Gottes

Thor und der Riesin Jarnsaxa. Schon als Kind von drei Jahren war er im Stande, den von Thor erschlagenen Riesen Hrugner, den keiner der Götter zu bewegen vermochte, von der Stelle zu bringen. Er und sein Bruder Modi (Lebens- oder Triebkraft) bleiben auch nach der Götterdämmerung (s. d. Art.) übrig, erben des Vaters Hammer Mjölner, und nehmen überhaupt Theil an der neuen Einrichtung und Ordnung des Weltalls.

Mahr. S. Alp.

Maidlberg oder Magdberg (Mähr. Djewčí hrad), ein hoher Berg mit Burgruinen in Mähren, eine Stunde von Nikolsburg. Der Name sowohl als die Beschaffenheit des Berges lassen die heidnische Wichtigkeit dieser Stätte vermuthen. Sicher wurde hier die Liebesgöttin Kráſopaní (s. d. Art.) verehrt, und durch diese die Benennung des Berges veranlaßt. Mit weniger Wahrscheinlichkeit wird folgende Sage als Namensgrund angegeben: Bertha, die Gattin des sehr mißgestalteten Burgherrn Hartneid, hatte mit einem Vetter des letztern im Ehebruche Drillingstöchter erzeugt. Hartneid ließ die Mutter tödten, und entfernte sich von der Burg; die Erziehung der drei Mädchen dem Zufalle und einem alten Mönche überlassend. In wilder Ungebundenheit wuchsen die drei Verlassenen auf, und obgleich schön an Körper, waren sie doch häßlich an Seele; Tücke und Bosheit waren die Hauptzüge ihres Charakters. Als sie zu Jungfrauen herangereift waren, und nach dem Willen ihres Namensvaters in die Welt gehen sollten, kam die älteste, Lucretia, nach Wien, an den Hof des Herzogs von Oestreich; die zweite, Gertrude, trat bei der Markgräfin von Mähren als Hoffräulein ein; und die dritte Walpurga, wurde am Hofe des Königs von Böhmen untergebracht. Nach zwei Jahren mußten alle drei auf Hartneids Befehl wieder nach Hause kehren. Jetzt theilten sie sich die Schicksale und Abendtheuer mit, die jede während der Zeit der Trennung zu bestehen hatte. Zuerst erzählte Lucretia; sie rühmte sich, den Herzog von Oestreich zur Untreue an seiner Gemahlin verleitet, und ihn dann, weil seine Liebe abgenommen, durch ihren neuen Buhlen,

des Herzogs Edelknaben, ermordet zu haben; der Edelknabe aber, von Genuß und Gewissensbissen erschöpft, hätte dann selbst den Tod in den Wellen gesucht und gefunden. Hierauf erzählte Gertrude, wie sie nicht von Geschlechtsliebe, sondern nur von Habsucht und Eitelkeit getrieben, den Markgrafen und viele Edle zu fesseln und dahin zu bringen wußte, daß sie ungeheure Summen an sie verschwendeten, ohne dadurch zu ihrem Zwecke zu gelangen. Das ganze Land sey verarmt, und viele von ihren Anbetern, um Alles gebracht, hätten sich selbst dem Tode geliefert. Endlich nahm Walpurga das Wort. Diese hatte sich unwissend mit ihrem wahren Vater, Hartneids Vetter, in ein Liebesverhältniß eingelassen. Einst sagte sie ihm ihren Familienamen, und er, von natürlicher Scheu ergriffen, entfloh, ohne sich zu entdecken. Aus Rache gegen den Flüchtling und das ganze Männergeschlecht, schloß sie mit Satan einen Bund, ließ den ungetreuen Liebhaber (ihren Vater) martervoll sterben, und verwandelte ihre sonstigen Verehrer am Böhmischen Hofe in Hirsche, Bären, Wölfe u. s. w. Kaum hatte Walpurga ihre Erzählung geendet, als sie ihren Schwestern versprechen mußte, sie auch in der bevorstehenden Walpurgisnacht (s. d. Art.) in die Hexenversammlung zu führen, und ihre Aufnahme in den Satansbund zu bewirken. Als nun der bestimmte Tag angebrochen war, und Walpurga alle Vorbereitungen zu dem schauerlichen Hexenfeste getroffen hatte, schlichen sich in der Nacht die drei Schwestern zum Burgpförtchen hinaus, und nicht ferne davon, gleich unter dem Schloßberge fing Walpurga ihre Beschwörung an. Allein denselben Augenblick, als sie die Zauberformeln aussprach, erzitterte furchtbar die Erde, ein seltsamer Schein beleuchtete die Gegend, und die drei Mädchen erstarrten zu leblosen Steinen. Selbst das kleine Hündchen Lucretiens, das seiner Gebieterin nachgelaufen war, wurde verwandelt. Noch jetzt sieht man die Steingestalten an der nordöstlichen Seite des Schloßberges, und von Geschlecht zu Geschlecht pflanzt sich die Sage von den drei verwünschten Jungfrauen fort.

Makosch oder Mokosch, bei den Russen der Schutzgott der kleinern Hausthiere, der Schafe und Ziegen.

Makosla. Unter diesem Namen sollen die Böhmen und Mähren den Regen, oder vielmehr eine Gottheit desselben verehrt haben.

Mälar-Wäner- und Wettersee. Ungemein groß war im Schwedischen Alterthume die religiöse Wichtigkeit dieser drei Seen. Am Mälarsee war der Landstrich, den Odin vom Schwedenkönig Gylfe verlangte, und wo er die nach seinem eigentlichen Namen Sigge benannte Stadt Sigtun (Sigges Wohnung) baute. Dadurch erhob sich auch für spätere Zeiten die Halbinsel Uppland zwischen der Dala-elf und dem Mälarsee zum Hauptsitze des Schwedischen Heidenthums. Auch wird die Heiligkeit des Mälarsees durch die Sage von seiner Entstehung (s. Art. Gefion) noch mehr bestätiget. Nicht minder wichtig in dieser Beziehung waren der Wäner- und Wettersee. Beide hatten wahrscheinlich durch ihre Naturwunder die Aufmerksamkeit der Priester und des Volkes auf sich gezogen. Beide sind durch den Berg Billingen getrennt, der voll Versteinerungen ist, beide hängen durch unterirdische Verbindungen mit dem Meere zusammen. Der Wäner steigt und fällt nach dem Volksglauben alle 7 Jahre; 24 Flüsse strömen hinein, die einzige Gota-elf heraus. — Noch bedeutsamer erscheint der Wettersee, der schon den Namen von Geistern (Vettur) hat. Darin ist eine Insel, Wisingsey, worauf zwei Kirchen stehen. Unter der einen ist eine tiefe Höhle, von der die Sage geht, daß darin der Zauberer Gilbert gebunden liege, weil er sich gegen seinen Lehrer Catill Runske empörte, und dieser ihm zur Strafe Runenstäbe an Hände und Füsse gezaubert habe, wodurch sich Gilbert nicht mehr rühren könne. Das Hinabsteigen in die Höhle war streng verbothen, weil viele darin erstickt sind. Vielleicht ist hier eine verunstaltete Sage von dem gebundenen Loke (s. d. Art.), so wie eine Spur von einer alten Priesterschaft auf Wisings-ey, und zugleich eine Erinnerung an die Zauberkraft der Runen. Das mysteriöse Ansehen des Wettersees wird durch seine Eigenthümlichkeiten noch mehr erhöhet. Der Wettersee gefriert vor dem Februar nicht zu; sein Eis ist wegen beständiger Wirbeln und Strömungen sehr unsicher, so daß schon viele darauf verunglückt sind; der Eisbruch kündigt sich zu

Wisings-ey durch unterirdisches Krachen an. Sein Wasser wird nie getrübt, ist immer hellgrün; oft steigt ein schweifender Nebel daraus auf, den die Leute für ein Meerweib halten; die Fischer aber glauben, es sey manchmal ein nacktes Weib, dessen Haare bis ins Wasser reichen, manchmal ein Schiff, in dem eine Menge vielfärbiger Geister säße. Irrlichter sind häufig am Ufer und auf dem Wasser, und verführen die Schiffer; so auch wandeln um Giberts Höhle viele Gespenster in Gestalt von Weibern und Pferden umher. Der Wettersee steigt und fällt; jenes bedeutet Theurung, dieses Fruchtbarkeit. So ist auch nicht weit vom See die Hungerquelle; sie tritt vor der Hungersnoth aus, und vor dem Ueberfluß hat sie wenig oder gar kein Wasser; weder Regen noch Wolkenbruch haben Einfluß auf ihr Wachsen. Offenbar ist an diesen Sagen vieles Falsche; aber dennoch enthalten sie den Volksglauben, auf den hier alles ankommt, und der es beweis't, daß nach der National-Idee im Wetter die Wassergeister wohnten, und dieser See im heidnischen Gottesdienste eine unläugbare Wichtigkeit hatte.

Manegarmur. S. Hate.

Mani, Mone (Mond), nach der Skandinavischen Mythologie ein Sohn des Gestirngottes Mundilfare, und Bruder der Sol oder Sunna (Sonne). Beide Geschwister wurden von den Göttern an den Himmel versetzt, damit Mani den Gang des Mondes, Sol aber den, von den Göttern aus Muspelheims Funken geschaffenen Sonnenwagen lenke. Mani schaltet auch über Nye und Nä oder Nyi und Nithi (s. d. Art.), d. i. über Neu- und Viertelmond, und alles, was sich auf den Mond bezieht, steht in seiner Gewalt. Hate oder Manegarmur, ein Riese in Wolfsgestalt, verfolgt ihn unablässig, um ihn zu verschlingen, was auch beim Weltuntergange (s. d. Art.) geschieht. Auf diesen Glauben wahrscheinlich bezieht sich die altteutsche Sitte, bei einer Mondesfinsterniß zu rufen: Ueberwind, Mond!

Mann oder Mannus, der vergötterte Sohn des ältesten,

aus der Erde entsproſſenen Germaniſchen Gottes und Stammvaters Thuiſto oder Teut. Mann ſoll nach Tacitus drei Söhne gehabt haben, nach deren Namen die Anwohner des Meeres Ingäven, die Mitteldeutſchen Herminen und die übrigen Iſtäven genannt wurden. Mone bemerkt, von Thuiſto ſey der ganze ſüdliche Theil des Teutſchen Stammes benannt; im Alterthume wahrſcheinlich Teuton oder Tiuton, nach der Völkerwanderung Thiudiskon und Theodiskon, jetzt aber Teutſche. Es liegt, fährt er fort, in dieſem Namen der Nebenbegriff einer vormenſchlichen oder göttlichen Abkunft; denn erſt von Mann kommt der Begriff Menſch, welches Wort vor und in der Völkerwanderung Mannisko, nach derſelben Mennisko und Menneske, ſpäterhin Menſchen lautete. Teutſch und Menſch ſind alſo urſprünglich Beiwörter: jenes bezeichnet das, was vom Teut, dieſes was von Mann herkommt, alſo die Leute, die von ihnen abſtammen. Teut, ſagt Friedr. Heinr. von der Hagen, iſt zugleich die Sonne und der Vater, ſowohl überhaupt, als insbeſondere des Volkes, und namentlich der Teutonen; eben ſo iſt Teuts Sohn Mann zugleich der Mond, und der Mann im Monde, hierauf der Vater der Mannen und Menſchen überhaupt, endlich durch ſeinen Sohn Hermin der beſondere Stammvater der Hermionen, Hermunduren, Germanen und Alemannen. Vergl. Art. Teut.

Mannheim, eine von den neun Welten im Nordiſchen Glauben, zum Wohnplatze der Menſchen beſtimmt. In der Ynglinga-Saga, als einem geſchichtlichen Werke, iſt dieſes Mannheim durch Schweden erklärt.

Mardöl. S. Freya.

Markopete, eine Art von Elfen bei den alten Preußen. Sie ſind Mittelweſen zwiſchen den Untergöttern und Menſchen, und beinahe dasſelbe, was die Schwarzelfen oder Zwerge der Teutſchen, von denen ſie auch, wie vieles im Preußiſchen Heidenthume, herrühren mögen.

Markopolen. S. Markopete. Kobolde.

Marowit gehörte bei den Wenden zu den bösartigen Hausgeistern, die den Namen Gasto (s. d. Art.) führten. Er hatte einen Löwenkopf, abgestumpfte Arme mit Schuppen und Federn bekleidet, und einen blumigen Rock. Mone hält ihn für den Wendischen drückenden Alp. Er heißt auch Czernebog Marowit, wobei aber der Zusatz Czernebog blos zur Bezeichnung seiner Bösartigkeit dient; denn alle böse Wesen gehörten bei den Wenden zur Fahne des Czernebog (s. d. Art.).

Mars wurde nach dem Berichte des Tacitus bei den Germanen vorzüglich verehrt. Beim Schwanken einer Schlacht wurden ihm Mann und Roß gelobt, und nach erfochtenem Siege, dem Gelübde gemäß, die Gefangenen geopfert. Ihm wurden auch die Danksagungen dargebracht, wenn ein neues Bundesvolk erworben, oder ein abgefallenes wieder in das gemeinsame Vaterland aufgenommen wurde. Ohne Zweifel ist es der Nordische Odin oder Wodan, dem Tacitus nach Römischer Ansicht den Namen Mars gab. Auch bei den Galliern war Mars ein Hauptgott, und ist ebenderselbe, den sie unter dem Namen Esus oder Hesus (s. d. Art.) verehrten. Unter mehreren Gallischen Beinamen dieses Gottes kommt der Beiname Camulus am häufigsten vor, den einige von dem Etrurischen Camillus, andere von dem Celtischen Cammaon (Kampf) herleiten wollen.

Marssowá Hora (lies: Marschowá H.), d. i. Marsgebirg, heißt eine Kette von Bergen, die in Mähren, in der Nähe des so merkwürdigen uralten Schlosses Buchlau und der Burgruinen von Cymburg sich erheben. Hier soll der Sage nach Mars verehrt worden seyn. Wahrscheinlich wurde diese Römische Benennung erst später auf einen Slavischen Nationalgott übergetragen, oder der Name des Slavischen Götzen hatte mit dem Namen des Römischen Kriegsgottes Aehnlichkeit, und wurde dann mit diesem verwechselt.

Marzena oder Marzanna, eine vorzügliche Slavische Göt-

tin, die bei den Böhmen und Mährern die Bedeutung der Diana, bei den Polen aber jene der Ceres hatte. Marzanna ist nach Mones Meinung einerlei mit der Slavischen Hauptgöttin Siwa (s. d. A.), hängt durch diese mit den Wendischen Göttinnen Dzidzielja und Dziewanna (s. d. Artt.) zusammen, und bildet mit ihnen eine weibliche Götterdreiheit, in welcher Dzidzielja die ernährende, Dziewanna die Geburt- befördernde, und Marzanna die wirklich gebärende Gottheit vorstellt, so daß man daraus auf eine Personifikazion der drei weiblichen Planetenkräfte, Venus, Mond und Erde zu schließen berechtigt wäre. Auch mit der Böhmischen Todesgöttin Morana (s. d. Art.) ist das Wesen der Marzanna verschmolzen, wie auch Diana als Hekate zugleich die Nacht- oder Todesgöttin ist. Aus diesem ergibt sich die vielseitige Bedeutung der Marzanna, nach welcher sie nicht nur die Frucht- und Geburts-, sondern auch sogar die Todesgöttin ist. Das Widersprechende hierin löset sich bald, wenn man bedenkt, daß der Mensch selbst, und alles um ihn, von Erde kommt und zu Erde wird, in der Erde also Geburt, Fruchtbarkeit und Tod sich vereinen.

Matergabia, eine Polnische Hausgöttin, welcher von der Hausfrau der erste Laib Brod, der aus der Multe genommen und gebacken war, geopfert wurde. Dieses erste Brod, Taswirzis genannt, durfte niemand als der Hausvater und seine Frau genießen.

Meerfrauen und Meermänner. Auch diese geisterartige Wesen spielten im Volksglauben der Vorzeit eine wichtige Rolle. Nach einer alten Sage zogen einst zwei Fischer in Norwegen einen Meermann aus den Fluthen herauf, bemächtigten sich seiner, und führten ihn zum König Hjorlef. Er sprach aber kein Wort, als bis er wieder in sein eigenthümliches Element zurückgeschickt war. Da ließ er prophetische Töne hören, und auf die Frage, was für einen Mann das beste wäre, antwortete er noch aus der Tiefe:

Kalt Wasser den Augen,
Doch Fleisch den Zähnen,
Leinwand dem Leibe.

Laß mich wieder zur See
Ziehe mich Keiner
In Zeiten hernach
Hinauf auf's Schiff
Aus Meeres Boden.

Eine Meerfrau von ungemeiner Schönheit soll der Sage nach einem Dänischen Landmanne auf Samsöe erschienen seyn. Sie sagte die Geburt des Königs Christian IV. vorher, und fügte noch manche Ermahnungen zu einem bessern Leben, und zur Busse hinzu. Auch in Schottland herrscht dieser Glaube, und besonders häufig sind derlei Sagen auf der Insel Man. So erzählt man, daß einst Fischer ein solches Meerfräulein fingen, das bis an den Unterleib der schönsten Frau glich, von da aber in einen großen Fischschwanz mit ausgebreiteten Floßfedern ausging. Es wollte weder essen, noch sprechen. Aus Furcht, daß dem Lande durch ihren Tod ein großes Unglück widerfahren möchte, beschloß man, die dritte Nacht die Thür offen zu lassen, um ihr Gelegenheit zur Flucht zu geben. Mit unglaublicher Geschwindigkeit eilte sie an das Ufer, und stürzte sich ins Wasser. Sogleich umringten sie ihre Gespielinnen, und fragten, was sie unter den Erdenbewohnern gesehen hätte: „Nichts wunderbares", war die Antwort, „als daß sie so dumm waren, das Wasser wegzugießen, worin sie Eier gekocht hatten." Oefters verliebte sich auch ein Meermädchen in einen irdischen Jüngling, und zog ihn zu sich in ihre Korallenburg hinab. Wohl mögen diese so allgemein verbreiteten Vorstellungen ihre Entstehung blos dem Aberglauben, der Täuschung einer ungebildeten, aber doch lebhaften Phantasie, und zum Theil auch den Darstellungen erzählender, im Schimmer des Wunderbaren sich gefallender Dichter zu verdanken haben.

Megingjarder. So heißt der Kraftgürtel des Skandinavischen Gottes Thor; spannt er ihn um, so wächst seine Kraft um die Hälfte. Nach Mone's Auslegung ist dieser Gürtel der ganze Kreis der Ekliptik.

Meldropum. S. Rimfaxi.

Meluſine. Die aus der Mährchenwelt ſo bekannte ſchöne Meluſine war nach Einigen ein Meerfräulein, nach Andern ſtammte ſie durch ihren Vater von einem Könige von Albanien und einer Fee ab, noch Andere machen ſie zu einer Nymphe; die Meiſten aber bezeichnen ſie als eine mächtige Fee, die ſich mit einem Fürſten aus dem Hauſe Luſignan vermählt hätte. Sie war wie die meiſten Feen jener Zeit gezwungen, gewiſſe Tage des Monats Fiſchgeſtalt anzunehmen; alsdann wandte ſie alle Sorge an, von keinem Menſchen, am wenigſten aber von ihrem Gemahle geſehen zu werden. Aber eines Tages trat ihr Gemahl, der doch gern wiſſen wollte, was Meluſine, ſo eingeſchloſſen, vornehme, unvermuthet in das Zimmer, und erblickte ſie, halb Weib, halb Fiſch, in einem großen Waſſergefäße. Meluſine ſtieß einen lauten Schrei aus, und verſchwand ſogleich. So oft ſeitdem ein Glied des Hauſes Luſignan von einem Unfall bedroht wird, oder ein König von Frankreich auf außerordentliche Weiſe ſterben ſoll; erſcheint ſie in Trauerkleidern auf dem großen Thurme des Schloſſes Luſignan, das ſie hat bauen laſſen, und läßt dort Seufzer und Wehklagen hören.

Menja. S. Fenja.

Merkurius war nach dem Berichte des Tacitus ein Hauptgott der Germanen, dem ſie die größte Verehrung erwieſen, und ganz allein Menſchenopfer brachten. Welche Teutſche Gottheit mit dieſem Römiſchen Namen eigentlich gemeint ſey, iſt ſchwer zu beſtimmen. Durch das Zeugniß des Paulus Warnefrid wiſſen wir zwar, daß er Teutſch Wodan geheißen, und allgemein verehrt worden ſey; allein um ſo unerklärlicher iſt es, wie die Idee des Römiſchen Merkurius mit der ganz heterogenen des Teutſchen Wodan verwechſelt werden konnte. Eben ſo allgemein war die Verehrung des Merkurius bei den Galliern, und Cäſar ſagt, daß er von ihnen als Erfinder aller Künſte, als Führer auf Wegen und Straſſen, und als Gewaltherr über Geld und Handel verehrt worden ſey. Aus dieſer Triade folgert Mone, daß Merkurius im Galliſchen Glauben als der allgemeine — oder Weltgeiſt, dann als der Seelenführer, und end-

lich als das Getriebe der lebendigen Welt aufgefaßt war. Gewiß ist es, daß der Gallische Name des Merkurius Teutates gewesen, und er durch Menschenopfer versöhnt worden sey.

Mernt oder Merot war der Pluto oder Höllengott der alten Böhmen und Mährer.

Miche oder Mike hieß der oberste Priester des Wendischen Gottes Prowe (s. d. Art.).

Midgard. Die Erde — heißt es in der Edda — ist kugelrund, und außerhalb von dem Weltmeere umgeben. Längs den Küsten gaben die Götter den Riesen ihre Wohnungen, machten, um die Menschen gegen ihre Anfälle zu schützen, inwendig rund um die Erde eine Verschanzung aus Ymers Augenbraunen, und nannten die so verschanzte Erde Midgard. Midgard ist also zum eigentlichen Aufenthaltsorte für Menschen, so wie Asgard für die Götter, und Jötunheim für die Riesen oder Jetten bestimmt.

Midgardsschlange. S. Jormungand.

Miechutele und Srutis, zwei Farbengötter, die von den Litthauern angerufen wurden, wenn sie in den Wäldern Farbenkräuter für ihre Wolle suchten. Man könnte sie als Gefolge des Gottes Waizganthos ansehen.

Mimer heißt in der Skandinavischen Mythologie der Besitzer des Brunnen, aus welchem Weisheit und Verstand geschöpft werden können. Dieser Brunnen befindet sich an jener Wurzel der Esche Ygdrasil, die sich bis in das Gebieth der Eisriesen erstreckt. Mimer ist ein Muster der Weisheit, weil er jeden Morgen aus der Weisheitsquelle trinkt. Einst kam Odin dahin, und verlangte einen Trunk daraus; allein er erhielt diese Erlaubniß nicht eher, als bis er dafür ein Auge zum Pfande gesetzt hatte. Odin trank, ward weise, sah in die Zukunft, blieb aber einäugig. In Snorro's Heims-

kringla hat der Mythus von Mimer keine Aehnlichkeit mit der in der Edda befindlichen Darſtellung. Nach Snorro hatten die Aſen früher den Häner als Geißel den Vanen gegeben. Häner, von den Vanen zum Oberhaupte erwählt, benahm ſich ſehr unklug, ſo daß die Aſen genöthigt waren, ihm den weiſen Mimer nachzuſchicken, der ihn mit ſeiner Einſicht leiten ſollte. Häner mochte vielleicht noch immer nicht das Gehörige geleiſtet haben; daher hielten ſich die Vanen an ſeinen Rathgeber Mimer, tödteten dieſen, und ſchickten ſein Haupt den Aſen zurück. Odin nahm es, balſamirte es ein, ſang Zauberſprüche darüber, und brachte es dadurch ſo weit, daß es mit ihm reden, und ihm die verborgenſten Dinge ſagen konnte.

Miſiſlaw, ein vergötterter König im Wendiſchen Glauben, den auch die Mährer als Witislaw (ſ. d. Art.) verehrten, und der überhaupt ein allgemeiner Slaviſcher Stammheld geweſen ſeyn mag. Er gehörte nach dem Wendiſchen Götterſyſtem ſowohl zur Klaſſe der Rathgeber oder Razi (ſ. d. Art.), als auch zu jener der Zauberer oder Zirnitra (ſ. d. Art.), war daher gut und bös, und hatte ſomit einen ausgezeichneten Rang, ja war wohl gar der Swantewit ſelbſt, oder doch mit dieſem in der innigſten Verbindung. Seine kriegeriſche Geſtalt, und ſein in vier Lichtſtrahlen ausgehender Hauch beweiſen, daß er in der Reihe der Lichtweſen auf einer hohen Stufe geſtanden haben muß.

Miſt, eine von den Walkyren (ſ. d. Art.).

Mita, ein böſer Gott im Wendiſchen Glauben, deſſen Geſtalt die eines liegenden Hundes war. Dieß läßt vermuthen, daß er Teutſcher Abkunft und mit dem Teutſchen Höllenhunde Garm (ſ. d. A.) wohl einerlei war.

Mitodin oder Mitothin (mit Odin), in der Skandinaviſchen Sage ein Gaukler oder Zauberer, der nach Saxo's Bericht während der Abweſenheit des wahren, göttlich verehrten, aus Gram über die Untreue ſeiner Gattin Frigga landesflüchtigen Odin

ſich ſelbſt für einen Gott ausgab, und die Einrichtung traf, daß man nicht allen Göttern zuſammen, ſondern einem jeden insbeſondere opfern ſollte. Als aber der wahre Odin nach Friggas Tode zurück kam, mußte jener die Flucht ergreifen, und wurde in Fünen erdroſſelt. Er, Fro, und Vaganoff ſollen alle drei zuſammen verehrt und abgebildet worden ſeyn. Mitodin in der Mitte, mit Strahlen um das Haupt, Fro zur Rechten mit einer Mütze, beide mit aufgehobener Linken, Vaganoff zur Linken, mit einem Schwerte in der Hand und einem Federbuſche auf dem Haupte. Offenbar bezieht ſich dieſe Abbildung auf die Skandinaviſche Götterdreiheit Fro, Thor und Wodan, die in dem großen Tempel zu Upſala (ſ. d. A.) verehrt wurden; obſchon nicht erſichtlich wird, wie Thor mit dem Mitodin, Wodan mit Vaganoff verwechſelt wurden. Die Benennung Mitodin iſt kein eigener Name, ſondern bezeichnet nur denjenigen, der ſich für Odin ausgab, mit Odin herrſchte und göttliche Ehre genoß, und für welchen wohl die Benennung Nebenodin paſſender wäre. Als die Götter in Byzanz den in Rußland um die Fürſtentochter Rinda werbenden Odin wegen ſeines unwürdigen Betragens verbannt, und an ſeine Stelle den Oller oder Uller (ſ. d. A.) gewählt hatten, wurde auch dieſem der Name Mitodin beigelegt. Vergl. Odin.

Mjölner (Zermalmer), nach der Skandinaviſchen Mythologie Thors berühmter Hammer, vor welchem Rieſen und Zauberer zittern; ein Meiſterſtück des Zwerges Sindri (ſ. d. Art.). Thor konnte mit dieſer Waffe alles zertrümmern, und warf er damit nach etwas, ſo traf er es ſicher; dabei kehrte der Hammer nach dem Wurfe von ſelbſt wieder zurück, und konnte auch nach Belieben des Beſitzers ſo klein werden, daß er ſich bequem in die Taſche ſchieben ließ. Der einzige Fehler daran war ein zu kurzer Schaft, welches dadurch geſchah, daß während des Schmiedens der Blasbalgzieher die Hand vom Blasbalge hob, um eine Bremſe aus dem Geſichte zu jagen, wodurch der Blasbalg einen Augenblick ſtehen blieb, und der Hammer jenen Fehler bekam. Eine hemmende Eigenheit war es auch, daß ſelbſt Thor den Schaft nicht faſſen konnte, wenn er nicht zuvor ſeine Eiſenhandſchuhe angezogen hatte. Da Thor der eigentliche Don-

der südlichen Lausitz. Es ist das Todtenfest, wobei das Bild des Todes mit allerlei sinnvollen Gebräuchen hinausgetragen, und in das Wasser geworfen wird. Bei dieser fröhlichen Feier ist sie eigentlich das Wesen der Marzena, die aufthauende, frei gewordene Erde, und der Tod ist der Winter, der im Wasser untergehen muß, zur Strafe, daß er es früher zu Eis erstarret, und damit auch die Erde gefesselt hat. In Mähren hatte, und hat zum Theil noch jetzt diese Sitte am fünften Sonntag Quadragesimä (in andern Ländern am Sonntag Lätare) Statt, der auch deshalb in der Volkssprache der Todtensonntag genannt wird. Eine weibliche, an einer Stange befestigte Puppe, den Tod oder die Marzena vorstellend, wird von kleinen Mädchen unter mancherlei lächerlichen Verwünschungen und Gesängen in einen Fluß oder Sumpf geworfen, oder auch an einen Baum gehängt. Darauf tragen sie einen grünenden Zweig, der mit gefärbten Eierschalen, Bändern, Flittergold u. s. w. geziert ist, wie zum Triumph des besiegten Todes, durch das Dorf und in die nahe gelegenen Oerter, bitten die Insassen um kleine Geschenke, und singen dabei eine, schon vor Jahrhunderten übliche Weise, die so beginnt:

Smrt nesem z města,
Léto do města ꝛc. ꝛc.
Den Tod tragen wir aus der Stadt,
Den Sommer in die Stadt.

Stredowský glaubt wohl irrig, daß diese Volksfeier zum Andenken der am Sonntag Lätare im Jahre 965 vollzogenen Taufe des Polnischen Herzogs Miecislaus eingeführt wurde, gleichsam als sey durch das Christenthum der ewige Tod oder die Verdammniß vernichtet worden; sie ist vielmehr ein Fest, dessen Ursprung in das früheste Heidenthum fällt, und das offenbar zu den Jahresfesten gehört.

Morskoj Czar (Meerfürst), der oberste Wassergott im Russischen Glauben, von dem sonst nichts als dieser Name bekannt ist.

ß bei den Skandinaviern Thorsmonat vom Gotte Thor; Karl Große gab ihm den Namen Wintermonat. Den Februar unten die Norder Goyemonat von der Schwedischen Göttin Go r Göya (s. d. Art.); Karl der Große gab ihm den noch jetzt ichen Namen Hornung, d. i. Kothmonat (vom alttentschen Hor, th, Schmutz), weil es in diesem Monate wegen des Thauwetters öhnlich kothig ist. Der März hieß Blidemonat; Karl der ße nannte ihn Lenzmonat. Der April erhielt von der Feyer Gottes Easter oder Ostar (s. d. Art.) den Namen Ostar- nat; und da gerade in diese Zeit das christliche Pascha fiel, so rde auch dieses Fest Ostarn oder Ostern, und der April Oster- nat im christlichen Sinne des Wortes genannt. Der Mai hieß fast gemein Mojemonat (Wonnemonat). Der Juni war bei den kandinaviern nach der Göttin Freya — Freyamonat benannt; rl der Große nannte ihn Brachmonat. Den Monat Juli nann- man Rödmonat, vielleicht von irgend einer Gottheit; Karl der ße nannte ihn Heumonat. Der Monat August hieß Weird- er Weidemonat, d. i. Unkrautmonat, weil das Unkraut dieser Zeit über Hand nimmt; Karl der Große gab ihm den Na- m Aerntemonat. Der September hieß Haligmonat, der lige Monat, von den Opfern in der Herbstnachgleiche; Karl der ße nannte ihn Herbstmonat. Den Oktober nannte man Winterfyllith (Winter-Vollmond); Karl der Große hieß ihn Weinmonat. Der November hatte den Namen Blotamonat, i. i. Blut- oder Opfermonat, weil man die Opferthiere, welche auf ie Winterwende geschlachtet wurden, zu dieser Zeit den Göttern ge- obte; von Karl dem Großen ward er Windmonat genannt, und ommt noch sonst unter der Benennung Wintermonat vor. Der Dezember erhielt von dem Juelfeste (s. d. Art.) den Namen Juelmonat, Karl der Große nannte ihn Heilmonat; später ward die Benennung Christmonat gewöhnlicher. — Bei den An- gelsachsen hieß der erste Monat Giuli oder äftera Geola, d. i. nach Giuli; und hatte seinen Namen von dem Juelfeste, welches im vorhergehenden Monate (Dezember) gefeiert wurde. Der zweite hieß Solmonat, von den Kuchen, welche man zu dieser Zeit opferte.

nergott im Nordischen Glauben war, so mag wohl der alles zermalmende Hammer nichts anderes als den physischen Donner (Blitz) in seinen Wirkungen bedeuten.

Mladka. S. Libussa.

Modeina und Ragaina, zwei Polnische Waldgötter, in deren Obhut Haine und Waldungen standen.

Modgudur (Götterfeindin), nach der Skandinavischen Mythologie eine Jungfrau, welche die Höllenbrücke über den Fluß Gjall bewacht. Alle Todten müssen über diese Brücke in die Wohnungen der Unterwelt ziehen.

Modi (Lebenskraft), ein Sohn des Skandinavischen Gottes Thor und Bruder des Magni (s. d. Art.).

Modla, ein Berg in Mähren, unweit des Schlosses Buchlau im Hradischer Kreise. Der Name heißt auf Teutsch Götze, Abgott, und läßt auf heidnischen Gottesdienst schließen; was auch durch die hier befindlichen Ruinen, die man für Ueberreste eines heidnischen Tempels hält, und durch die häufigen Wallfahrten zu der hier erbauten Kirche der heil. Barbara bestätiget wird. Denn bei Verbreitung der Christuslehre war es Klugheitsregel, die Wichtigkeit vorzüglicher heidnischer Opferstätten auf das Christenthum zu übertragen, und auf der Stelle heidnischer Tempel, und oft aus diesen selbst christliche Kirchen zu bauen.

Mödsognir oder Montsögner. S. Durin.

Mojemonat, der Wonnemonat oder Mai bei den alten Teutschen.

Monate. Die Teutschen benannten ihre Monate theils nach gewissen Göttern, theils nach gottesdienstlichen Gebräuchen, theils auch nach den jahrszeitlichen Veränderungen in der Natur. Der Jänner

hieß bei den Skandinaviern Thorsmonat vom Gotte Thor; Karl der Große gab ihm den Namen Wintermonat. Den Februar nannten die Norder Goyemonat von der Schwedischen Göttin Go oder Göya (s. d. Art.); Karl der Große gab ihm den noch jetzt üblichen Namen Hornung, d. i. Kothmonat (vom alttentschen Hor, Koth, Schmutz), weil es in diesem Monate wegen des Thauwetters gewöhnlich kothig ist. Der März hieß Blidemonat; Karl der Große nannte ihn Lenzmonat. Der April erhielt von der Feyer des Gottes Easter oder Ostar (s. d. Art.) den Namen Ostarmonat; und da gerade in diese Zeit das christliche Pascha fiel, so wurde auch dieses Fest Ostarn oder Ostern, und der April Ostermonat im christlichen Sinne des Wortes genannt. Der Mai hieß fast allgemein Mojemonat (Wonnemonat). Der Juni war bei den Skandinaviern nach der Göttin Freya — Freyamonat benannt; Karl der Große nannte ihn Brachmonat. Den Monat Juli nannte man Rödmonat, vielleicht von irgend einer Gottheit; Karl der Große nannte ihn Heumonat. Der Monat August hieß Weird- oder Weidemonat, d. i. Unkrautmonat, weil das Unkraut zu dieser Zeit über Hand nimmt; Karl der Große gab ihm den Namen Aerntemonat. Der September hieß Haligmonat, der heilige Monat, von den Opfern in der Herbstnachgleiche; Karl der Große nannte ihn Herbstmonat. Den Oktober nannte man Winterfyllith (Winter-Vollmond); Karl der Große hieß ihn Weinmonat. Der November hatte den Namen Blotamonat, d. i. Blut- oder Opfermonat, weil man die Opferthiere, welche auf die Winterwende geschlachtet wurden, zu dieser Zeit den Göttern gelobte; von Karl dem Großen ward er Windmonat genannt, und kommt noch sonst unter der Benennung Wintermonat vor. Der Dezember erhielt von dem Juelfeste (s. d. Art.) den Namen Juelmonat, Karl der Große nannte ihn Heilmonat; später ward die Benennung Christmonat gewöhnlicher. — Bei den Angelsachsen hieß der erste Monat Giuli oder äftera Geola, d. i. nach Giuli; und hatte seinen Namen von dem Juelfeste, welches im vorhergehenden Monate (Dezember) gefeiert wurde. Der zweite hieß Solmonat, von den Kuchen, welche man zu dieser Zeit opferte.

Der dritte wurde Rhedmonat genannt, von einer Göttin Rheda, welche darin ihre Opfer hatte. Diese Rheda ist vielleicht eben dieselbe Göttin, von welcher bei andern Teutschen der Monat Juli den Namen Rödmonat hatte. Der vierte Monat hieß Eosturmonat von einer Göttin Eostre, obgleich andere den Namen Eastre oder Ostar einer männlichen Gottheit geben. Der Monat Mai hieß Tri-milchi, weil im Mai die Kühe dreimal gemolken wurden. Dann folgten der erste und zweite Liba; dieser Name bedeutet eigentlich soviel als gelinder Monat, und wurde deshalb dem Juni und Juli gegeben, weil sie für Land- und Seefahrt die besten sind. Die Namen der übrigen Monate sind die schon oben angegebenen. Das Wort Monat selbst ist von der altteutschen Benennung des Mondes, Mane oder Mone, genommen.

Mond. Die ältesten Teutschen, die nach Cäsars und Tacitus Berichten blos die Gestirne und Elemente verehrten, betheten nebst Sonne, Feuer und Erde auch vorzüglich den Mond an. Später stellte man ihn unter dem Namen Mani als eine freundliche Frauensperson vor, die einen kurzen Rock und in der Rechten das Bild des Mondes hatte; den Kopf bedeckte eine Kappe von einem Thierkopfe, woran die langen Ohren sichtbar waren, und an den Füssen befanden sich Schnabelschuhe. Wohl dürfte hier die Benennung Mani von dem Skandinavischen Mondeslenker Mani (s. d. Art.), die weibliche Gestalt aber aus der Griechisch-Römischen Mythologie entlehnt seyn. Von Mani, d. i. dem Monde als Gottheit wurde der zweite Wochentag Manitag oder Montag genannt.

Montag war bei den meisten Slaven, vorzüglich den Pommern und Wenden, der heilige Wochentag. Die Sonntagsfeier kam erst mit dem Christenthume auf.

Moor-Jungfern. Auf der Rhöne, (einem merkwürdigen Gebirge, theils zu dem Fürstenthume Eisenach, theils zum Königreiche Bayern gehörig) ist ein Sumpf, genannt das rothe Moor. Nach der Volkssage stand daselbst vor Zeiten ein Dorf, Namens Pop-

penrode, das ist nunmehr versunken. Auf der Moorfläche schweben bei Nacht Lichtchen, das sind Moor-Jungfern. An einem andern Orte daselbst liegt auch das schwarze Moor, schon in alten Urkunden so genannt, und die Sage weiß auch hier von einem versunkenen Dorfe, von welchem noch ein Steinpflaster übrig ist, Namens: die steinerne Brücke.

Moosleute sind im Teutschen Aberglauben Männlein und Weiblein, die auf der Heide oder im Gehölze an dunkeln Oertern hausen, auf grünem Moos liegen, und um und um mit Moos bekleidet sind. Diese Moosleute sind es, auf welche der wilde Jäger (s. Art. wüthendes Heer) wie auf ein Wild vorzüglich Jagd machen soll.

Morana oder Morena (unschwer erinnert man sich hier an das Lateinische morior, mori), die Göttin des Todes bei den alten Böhmen. Sie singt und schläfert den Menschen zum Tode ein, der in Bezug auf den Schlaf die schwarze Nacht (noc černá) genannt wird. Die Seele ist nach Böhmischem Glauben im Blute, und fliegt beim Sterben als Vogel aus dem Munde, setzt sich dann auf die nahen Bäume, und verscheucht durch ihr unstätes Herumirren die andern Vögel und Thiere, bis der Leib verbrannt ist, wornach sie endlich zur Ruhe gelangt. Morana ist mit Marzena einerlei, und kann als Gegensatz der Frühlings-Göttin Wesna folgerecht auch den Herbst oder Winter bedeuten, so wie überhaupt die Ideen dieser Jahrszeiten mit jener des Todes in dem Böhmischen Heidenthume nahe verbunden erscheinen. In dem Namen dieser Göttin liegt nicht blos der Begriff des Todes, sondern auch des Dunkeln, Schwarzen, Schmutzigen, wie wir es an der Erde sehen. So aufgefaßt, und in ihrer Identität mit Marzena ist sie Erde, Geburt und Tod zugleich, wodurch die empirische Wahrheit, daß der Mensch und was ihn ernährt von Erde kommt und zu Erde wird, wie zu einem religiösen Axiom erhoben sich darstellt. Wie Morana dem Frühling entgegensteht, so wird andrerseits ihr Fest hier und da noch bis jetzt im Frühling gefeiert, besonders in Schlesien und in

der südlichen Lausitz. Es ist das Todtenfest, wobei das Bild des Todes mit allerlei sinnvollen Gebräuchen hinausgetragen, und in das Wasser geworfen wird. Bei dieser fröhlichen Feier ist sie eigentlich das Wesen der Marzena, die aufthauende, frei gewordene Erde, und der Tod ist der Winter, der im Wasser untergehen muß, zur Strafe, daß er es früher zu Eis erstarret, und damit auch die Erde gefesselt hat. In Mähren hatte, und hat zum Theil noch jetzt diese Sitte am fünften Sonntag Quadragesimä (in andern Ländern am Sonntag Lätare) Statt, der auch deshalb in der Volkssprache der Todtensonntag genannt wird. Eine weibliche, an einer Stange befestigte Puppe, den Tod oder die Marzena vorstellend, wird von kleinen Mädchen unter mancherlei lächerlichen Verwünschungen und Gesängen in einen Fluß oder Sumpf geworfen, oder auch an einen Baum gehängt. Darauf tragen sie einen grünenden Zweig, der mit gefärbten Eierschalen, Bändern, Flittergold u. s. w. geziert ist, wie zum Triumph des besiegten Todes, durch das Dorf und in die nahe gelegenen Oerter, bitten die Insassen um kleine Geschenke, und singen dabei eine, schon vor Jahrhunderten übliche Weise, die so beginnt:

Smrt nesem z města,
Léto do města ꝛc. ꝛc.
Den Tod tragen wir aus der Stadt,
Den Sommer in die Stadt.

Stredowský glaubt wohl irrig, daß diese Volksfeier zum Andenken der am Sonntag Lätare im Jahre 965 vollzogenen Taufe des Polnischen Herzogs Miecislaus eingeführt wurde, gleichsam als sey durch das Christenthum der ewige Tod oder die Verdammniß vernichtet worden; sie ist vielmehr ein Fest, dessen Ursprung in das früheste Heidenthum fällt, und das offenbar zu den Jahresfesten gehört.

Morskoj Czar (Meerfürst), der oberste Wassergott im Russischen Glauben, von dem sonst nichts als dieser Name bekannt ist.

Mumim. S. Hugin.

Mummel-See. So heißt der Sage nach ein See, der im Schwarzwalde, nicht weit von Baden, auf einem hohen Berge liegt, und unergründlich tief ist. Wenn man Erbsen, Steinchen u. dgl. in ungerader Zahl in ein Tuch bindet, und hinein hängt, so kommen sie in gerader Zahl heraus, und umgekehrt, war die Zahl gerad, so wird sie ungerad. Wirft man einen oder mehrere Steine hinunter, so trübt sich der heiterste Himmel, und es entsteht ein schreckliches Ungewitter, mit Schlossen und Sturmwind. — Als einst mehrere Hirten ihr Vieh bei dem See hüteten, stieg ein brauner Stier aus demselben heraus, und gesellte sich zu den übrigen Rindern; bald kam aber ein kleines Männlein nach, und trieb den Stier wieder in den See zurück. — Ein Herzog von Würtemberg ließ den See befahren, um dessen Tiefe zu ergründen. Als aber die Messenden schon neun Zwirnneß hinuntergelassen, und immer noch keinen Boden gefunden hatten, so fing das Floß gegen die Natur des Holzes zu sinken an, so daß sie von ihrem Vorhaben ablassen, und auf ihre Rettung bedacht seyn mußten.

Mundilfare (Achsebeweger), nach der Skandinavischen Mythologie ein Gestirngott, der zwei so schöne Kinder hatte, daß er den Sohn Mani (Mond), und die Tochter Sol oder Sunna (Sonne) nannte. Ueber diesen Hochmuth aufgebracht, nahmen die Götter die beiden Geschwister, und versetzten sie an den Himmel, damit sie abwechselnd den Erdkreis umwandeln, und die Jahreszeiten bezeichnen. S. Alfadur, Mani, Sol.

Muspel, Muspelheim (Feuerwelt), nach der Skandinavischen Mythologie die südliche Welt, die durch Alfadurs Macht in dem urchaotischen Ginungagap aus den abgesonderten warmen — so wie die nördliche Welt Niflheim (Nebelwelt) aus den abgesonderten kalten Theilen entstand. Muspelheim ist licht und heiß, und so voll brennender Strahlen, daß niemand, der nicht hingehört, die Hitze aushalten kann. Der Beherrscher dieser Welt ist Surtur,

der Schwarze. Er hat ein flammendes Schwert, und ſitzt an der Gränze, ſein Reich zu bewachen. Bei dem Untergange der Welt (ſ. Ragnarokr) bringt er in das Götterreich ein, beſiegt die Aſen in einer entſcheidenden Schlacht, und läßt dann die ganze Welt durch Feuer vernichten. Das heiße, lichte Muspelheim iſt der Gegenſatz des eiskalten, umnebelten Niſlheim. Durch die aus Muspelheim nach Niſlheim hinübergeflogenen Funken wurden die Eiszapfen befruchtet, und ſo das erſte lebendige Geſchöpf, der Rieſe Ymer, erzeugt.

Muspelleute oder Muspelſöhne, nach der Skandinaviſchen Mythologie die Bewohner von Muspelheim, die am Ende der Welt unter Surtur's Anführung gegen die Aſen ſtreiten, und ſie beſiegen.

Myrkheim, eine von den neun Welten im Skandinaviſchen Glauben, zum Wohnorte der Zwerge beſtimmt. S. Welten.

Mythologie

der

alten Teutschen u. Slaven,

in Verbindung

mit dem

Wissenswürdigsten aus dem Gebiethe

der

Sage und des Aberglaubens.

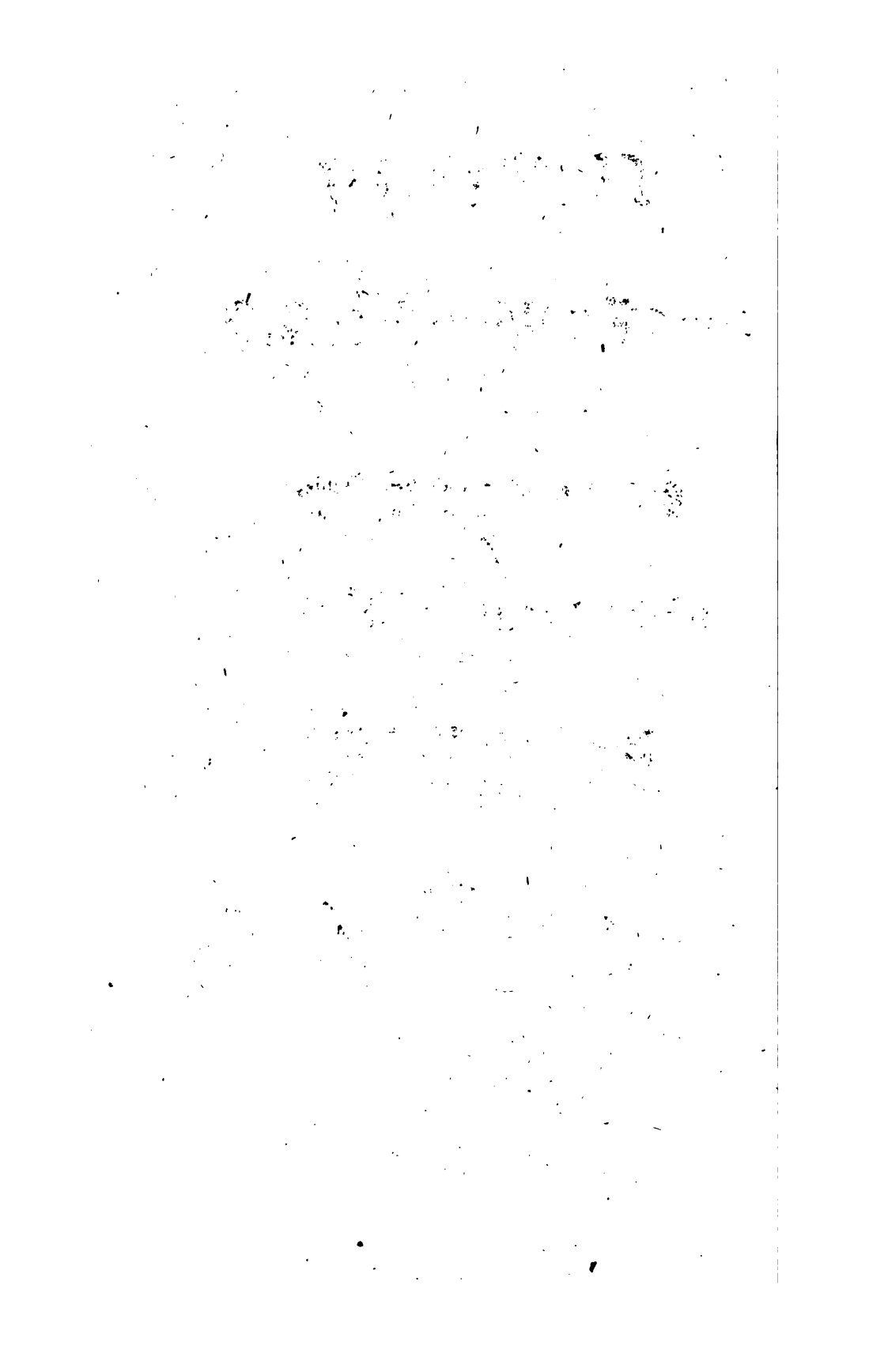
Nach alphabetischer Folge der Artikel

herausgegeben

von

Anton Tkány,
Professor der Humanitäts-Classen am k. k. Gymnasium in Znaim

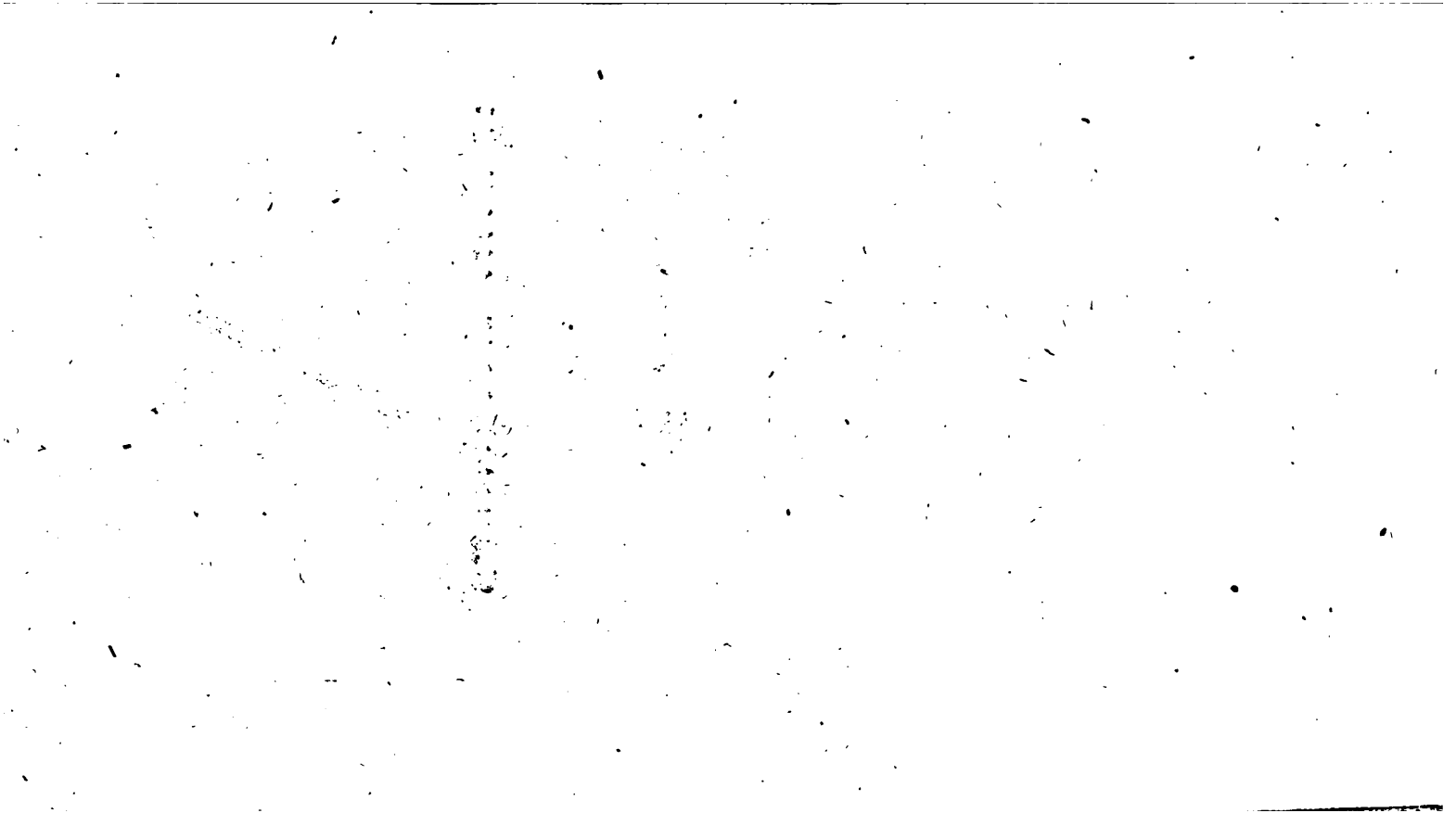
Znaim, 1827.
Gedruckt bei Martin Hofmann.



Zweite Abtheilung

von

N bis Z.



N.

Naal oder Nal, auch Laufeya genannt, nach der Skandinaviſchen Mythologie die Gattin des Rieſen Farbaute, und Mutter des böſen Loke.

Nabka. S. Libuſſa.

Nacht. S. Nat. Juelfeſt.

Naglfar (Naulfar). So heißt nach der Skandinaviſchen Mythologie das Unglücksſchiff, in welchem die Muspelſöhne am Ende der Welt zum Kampfe mit den Aſen herbeiſegeln. Es iſt das größte von allen Schiffen der Welt, und aus den Nägeln verſtorbener Menſchen gebaut. Wenn daher einem Verſtorbenen die Nägel nicht abgeſchnitten werden, ſo wird dadurch der Bau dieſes Fahrzeuges befördert, deſſen Vollendung weder Götter noch Menſchen wünſchen können. Naglfar heißt auch der erſte von den drei Männern der Nat (ſ. d. Art.).

Nanna, nach der Skandinaviſchen Mythologie die Tochter Nefs (auch Gevar genannt) und die Gemahlin Balders, dem ſie den Gott Forſette gebar. Bei dem Leichenbegängniſſe ihres Gatten brach ihr vor Leid das Herz, und ſie wurde mit ihm auf demſelben Scheiterhaufen verbrannt. Da Balder Symbol der Güte

iſt, ſo könnte man ſeine Gemahlin Nanna als eine Perſonifizirung weiblicher Tugend und Treue erklären.

Nar, Narve oder Narir, ein Sohn des Skandinaviſchen Gottes Loke und der Sigina. Die Götter ließen ihn von ſeinem, in einen Wolf verwandelten Bruder Vali zerreißen, um mit ſeinen Gedärmen den Loke an drei Felſenſpitzen zu binden. S. Loke.

Naſtrond (Ufer der Leichen), nach der Skandinaviſchen Mythologie der ſchreckliche Ort, wohin nach Allvaters Weltgericht die Laſterhaften, vorzüglich die Mörder, die Ehebrecher und Meineidigen, zu ewigen Qualen verdammt werden. Dort iſt ein großes, abſcheuliches Gebäude, deſſen Thüren gegen Norden ſehen. Es iſt mit Schlangen gedeckt, deren Köpfe nach dem Innern des Hauſes gewendet ſind, und beſtändig Gift ſpeien, ſo daß ganze Giftſtröme ſich über den Boden ergießen, worin die Verdammten unter den entſetzlichſten Martern waten müſſen.

Nat oder Nott (Nacht), nach der Skandinaviſchen Mythologie eine Tochter des Rieſen Niörve oder Norve, ſchwarz und finſter wie ihr Geſchlecht. Sie hatte drei Männer; mit dem erſten, Naglfar, zeugte ſie den Audur (Stoff, Vorrath), dem zweiten, Anar (Formkraft, Bildungstrieb), gebar ſie die Jörd (Erde), mit dem dritten, dem Götterſprößling Dellingur oder Dällingr (Dämmerung, Licht), zeugte ſie den Sohn Dagur (Tag), der licht und glänzend war, wie ſeines Vaters Geſchlecht. Allvater ſetzte Nat ſammt ihrem Sohne Dagur an den Himmel, und gab ihnen Roß und Wagen, damit ſie jeden natürlichen Tag die Erde umfahren. Nat fährt voran mit ihrem Pferde Rymfaxi (Reif- oder Dunkelmähne), und bethaut die Erde jeden Morgen mit dem von ſeinem Gebiſſe herabtriefenden Schaume; Dagurs Roß aber heißt Skynfaxi (Schein- oder Glanzmähne), und erleuchtet mit ſeiner Mähne Luft und Erde. Die Allegorie dieſer Mythe ergibt ſich von ſelbſt.

Naut, einer von den Skandinaviſchen Höllenflüſſen (ſ. d. A.).

Nebelkappe. S. Nibelungenlied.

Necken. S. Nöcken.

Nef. S. Gevar.

Nehalennia, eine altteutsche Göttin, die in Belgien, auf der Insel Walchern, und am Niederrheine wahrscheinlich als Göttin des Handels und der Schiffahrt verehrt wurde, sonst aber auch für die Göttin des Mondes und der Fruchtbarkeit gehalten wird. Sie wurde gewöhnlich sitzend, manchmal auch stehend abgebildet. in der einen Hand ein Körbchen mit Obst, in der andern ein Gefäß mit Fischen haltend; ihr zur Rechten ein Hund. Auf den im Jahre 1647 auf der Küste von Walchern entdeckten sechzehn Altären mit ihrem Bild und Namen kommen auch als Verzierungen Reben und Trauben, Vordertheil eines Schiffes, Genien und fremde Pflanzen vor. Den Namen leiten Einige von dem altceltischen Worte Neha (Nymphe) und Halle (Tempel oder Waaren-Niederlage) ab.

Nehoda oder Pochwist (Nebel, Trübheit) wurde von den Böhmen und Mährern verehrt; vermuthlich, um die ungünstigen Einflüsse einer trüben, nebeligen Witterung abzuwenden.

Nemisa, ein böser Wendischer Gott, in die Klasse der Schwarzgötter (s. d. Art.) gehörig, und zu Arkona verehrt. Er ward abgebildet als ein bekleideter Mann mit vier Strahlen um das Haupt, einem Flügel darauf, und einer Taube mit ausgebreiteten Flügeln auf dem Unterleibe. Seine Bedeutung ist unbekannt.

Nestelknüpfen hieß im Teutschen Aberglauben eine Art Zauberei, wodurch man jemanden durch Knüpfung von Nesteln (Schnüren oder schmalen Riemen) zum Beischlafe untüchtig machen wollte. Gewöhnlich machte man zu diesem Behufe drei Knoten unter Hersagung gewisser Zauberformeln bei einem Leichensteine, oder an andern geweihten Oertern. Eben so hatten diejenigen eigene Gebräuche zu beobachten, welche von der Wirkung des Nestelknüpfens er-

los't seyn wollten. Diese magische Sitte verliert sich in das grauesste Alterthum.

Nibelungenlied. So heißt ein altteutsches Heldengedicht, welches in den Sagenkreis des Heldenbuches gehört, und mit der Nordischen Sage und Mythologie in vielfachem Zusammenhange steht. Wahrscheinlich ist es ein und derselbe mythische Stoff, aus welchem zuerst im Norden die Sage von den Niflungen, und später in Teutschland das Nibelungenlied entstand. Die Benennung des Gedichtes rührt von einem darin vorkommenden Heldengeschlechte, den Nibelungen oder Niflungen her; welcher Name wohl auf den ältesten mythischen Ideen von einem Nordischen Nebellande beruhen mag. Um das in einander greifende Gewebe und die Basis beider Dichtungen, sowohl der Nordischen als Teutschen, beurtheilen zu können, wird hier eine kurze Skizze der erstern dem Inhalte des eigentlichen Nibelungenliedes vorausgeschickt, dann aber auch von der Deutung, Kritik und Literatur des Gedichtes selbst, das Nöthigste beigebracht.

Niflungen-Sage.

Als die Asen die ganze Welt durchzogen, um das Thun und Treiben der Menschen kennen zu lernen *), kamen Odin, Loke und Häner an einen Fluß, und bemerkten eben, wie eine Fischotter im Wassersturze einen Lachs auffing, und ihn mit verschlossenen Augen verzehrte. Augenblicklich ergriff Loke einen Stein, warf damit die Otter todt, und rühmte sich nun, durch einen einzigen Wurf Otter

*) Erinnert dieß nicht an die besonders in Slavischen Ländern gangbare Sage von den Reisen, die Christus in Gesellschaft des heil. Petrus auf Erden gemacht hat? — Auch der Ovidische Jupiter, der in Menschengestalt unter den Sterblichen wandelt, und sich von ihrer Bösartigkeit (Lykaon) überzeugt, bringt sich hier unwillkührlich dem Gedächtnisse auf.

und Lachs erbeutet zu haben. Die Götter nahmen ihren Fang mit sich, und kamen in ein Dorf, wo sie bei einem Landmanne, Namens Hreidmar, der zugleich ein großer Zauberer war, nächtliche Herberge fanden. Aus der bei den Asen befindlichen Fischotter erkannte Hreidmar den Tod seines Sohnes Otter, der gewöhnlich in Ottergestalt Fische fing, und damit das Haus des Vaters versah. Hreidmar und seine zwei übrigen Söhne, Fofner und Reigin, ergriffen nun die Asen, und forderten als Lösegeld für Otters Leben so viel Gold, als zur Anfüllung und auch äußern Bedeckung des Otterbalges nöthig wäre. Loke ward daher von Odin nach Svartalfheim (dem Lande der schwarzen Elfen oder Zwerge) geschickt, um das Gold aufzutreiben. Hier fing er den in einen Fisch verwandelten Zwerg Andvari, und verlangte von ihm als Lösegeld alles Gold, was er in seinen Felsen hätte. Andvari brachte auch gewissenhaft alles Gold herbei, bath aber dringend, nur einen kleinen Goldring behalten zu dürfen, weil er mit dessen Hülfe wieder so viel Gold erhalten könnte, als er abgeliefert hatte, und so viel er nur immer wünschte. Der Zwerg bath vergebens; auch den Ring mußte er herausgeben, wobei er aber jedem künftigen Besitzer desselben den Tod anfluchte. Loke kam mit dem Golde in Hreidmars Hütte zurück, wo damit der Ottersbalg gefüllt und bedeckt wurde; blos den Ring wollte Odin zurückbehalten, allein auf Hreidmars Anbringen mußte er damit, ein noch unbedecktes Haar an der Schnauze des Balges bedecken. Dadurch erzürnt, wiederhohlte er den schon von Andvari ausgesprochenen Fluch des Goldes. Von nun an ward das Gold auch Ottersgeld oder der Asen Nothgeld genannt. Der dem Golde anklebende Fluch fing bald zu wirken an. Hreidmar weigerte seinen Söhnen Antheil an der Beute, und ward deshalb von Fofnern erschlagen; der dann auch seinem Bruder Reigin, da er seinen Theil forderte, den Tod drohte, Hreidmars Helm, Aegershelm genannt, der allem Lebendigen fürchterlich war, aufsetzte, sein Schwert Hrotte nahm, und sammt dem erbeuteten Schatze nach der Heide Gnytaheide zog, wo er sich als Lindwurm auf das Gold legte, und es so bewachte. Reigin nahm sein Schwert Refsel, und flüchtete zum König Hjälfrek, dem er in mehrfacher Ei-

genſchaft, vorzüglich aber als Schmid diente. Hier übernahm er den jungen Sigurd, den Sohn des hochberühmten Volſungs Sigmund, zur Erziehung, die ihm auch ſo ſehr gelang, daß Sigurd noch berühmter als ſein großer Vater, und überhaupt der wackerſte aller Heerkönige an Sinn und Kraft wurde. Dieſen reizte nun Reigin zur Rache gegen Fofnern; indem er ihn ermunterte, den Lindwurm zu tödten, und ſich des Goldes zu bemächtigen. Zu dieſem Ende ſchmiedete er ihm aus den Stücken von Siegmunds Schwert ein anderes, genannt Gramur, welches ſo ſcharf war, daß Sigurd damit Reigins Ambos ſpaltete, und eine vom Strome gegen die Schneide getriebene Wollflocke zerſchnitt. Hierauf zogen Sigurd und Reigin nach Gnytaheide, wo Sigurd auf dem Wege, den Fofner gewöhnlich zum Bache nahm, eine Grube machte, und ſich darin ſo lang verborgen hielt, bis der Lindwurm herangekrochen war, dem er dann das Schwert durch den Bauch ſtieß. Reigin von aller Furcht befreit, ſann nun ſelbſt tückiſch darauf, wie er ſich des Goldes bemächtigen könnte; jammerte verſtellt über den Tod ſeines Bruders, und forderte von Sigurd zur Verſöhnung, daß er Fofners Herz am Feuer brate; er ſelbſt aber trank Fofners Blut, und legte ſich ſchlafen. Sigurd röſtete das Herz, koſtete davon, und verſtand ſogleich die Sprache der Vögel. Zwei Schwalben warnten ihn vor Reigins Tücke, und riethen ihm, ihn zu tödten. Sigurd that es, lud dann das Gold auf ſein Pferd, das Grani hieß, und wollte dieſes am Zügel führen. Das Roß wich aber nicht von der Stelle, als bis auch Sigurd ſich hinaufgeſchwungen; wo es dann raſch dahin flog, obgleich des Goldes ſo viel war, daß es kaum drei gewöhnliche Pferde weggeſchleppt hätten. Sigurd ritt nun ſeine Straſſe, bis er zu den Hindarälpen kam, wo er ein Haus fand, in welchem ein Mädchen in Helm und Panzer ſchlief. Er hieb den Panzer herab; da erwachte die Heldin, und gab ſich auf ſeine Fragen als eine Valkyrie (ſ. d. Art.) und des mächtigen Atli Schweſter, Namens Brynhilldur, zu erkennen. Bei ihr verweilte Sigurd längere Zeit, verlobte ſich mit ihr durch feierliche Schwüre, und begab ſich dann auf weitere Fahrten. So kam er zu einem Könige, der Gjuki hieß, des Königs Gemahlin nannte ſich Grimhilldur; ſie hatten drei

Söhne, Gunnar, Högni, Guttormur, und eine Tochter, Gudrunur. Alle Sprößlinge dieſes Stammes wurden nach des Vaters Namen Gjukingar, ſonſt aber auch Niflungar genannt. Nachdem Sigurd lange Zeit der Gaſtfreundſchaft des Königs genoſſen hatte; ſtieg in der Königin der Wunſch auf, ihre Tochter mit Sigurd vermählt zu ſehen. Sie gab ihm daher einen Trank, der ihm ſeine Verlobte Brynhilldur vergeſſen, die Königstochter Gudrunur aber ſo lieb und theuer machte, daß er ſie zur Gemahlin wählte. In der Folge ritt Sigurd mit ſeinen Schwägern Gunnar und Högni zu Atli, Budlas Sohn und Brynhilldurs Bruder, und verlangte die letztere (ſeine frühere Verlobte) für Gunnar zur Gemahlin. Brynhilldur weilte noch immer auf den Hindaralpen, und ihre Wohnung war rings von flammendem Feuer (Nord. Vaffurlogi) umſchloſſen. Da gelobte ſie, nur den zum Manne zu haben, der durch die Flammen zu reiten wagte. Aber weder Gunnars Pferd Göte, noch Högnis Roß wollten durch das Feuer ſetzen; dieß zu thun war nur Sigurd's Grani im Stande. Da aber Grani keinen Andern als ſeinen Herrn aufſitzen ließ, ſo wechſelte Sigurd mit Gunnar Geſtalt und Namen, beſtieg ſein Roß, und ſetzte muthig durch die Flammen. Brynhilldur mußte nun ihr Wort löſen, und feierte mit Sigurd in Gunnars Geſtalt die Hochzeit. Abends, als ſie zu Bette gingen, legte Sigurd ſein Schwert Gramur zwiſchen ſich und die Braut, vorgebend, daß er ſein Beilager auf dieſe Art feiern müſſe, weil ihm ſonſt nach des Schickſals Schluß die Brautnacht zur Todesnacht würde. Am Morgen gab er der Braut den Goldring, den Loke dem Zwerge Andvari genommen hatte, und erhielt von ihr einen andern zum Pfande. Hierauf kehrte er zu ſeinen wartenden Schwägern zurück, nahm ſo wie Gunnar wieder die natürliche Geſtalt an, und ritt mit Högni heim zum Könige Gjuki, wo nach einiger Zeit auch Gunnar mit Brynhilldur zum Beſuche eintraf. Eines Tages gingen Brynhilldur und Gudrunur zum Bache, ihr Haar zu waſchen. Da entſpann ſich zwiſchen beiden ein Streit über den Vorzug ihrer Männer, wobei es ſich dann aufklärte, daß nicht Gunnar, ſondern Sigurd durch die Flammen ritt, und neben Brynhilldur im Bette lag; wie es auch der verhängnißvolle Ring

Andvari's, der ſich noch immer an Brynhilldurs Finger befand, unwiderleglich bewies. Brynhilldur, durch dieſe Entdeckung ergrimmt, ſuchte Gunnar und Högni zu bereden, Sigurd zu tödten; da aber dieſe mit ihm Stallbrüderſchaft (ſ. d. Art.) getrunken, ſo trugen ſie den Mord ihrem Bruder Guttorm auf. Guttorm durchbohrte den gewaltigen Sigurd im Schlafe; als aber dieſer die Wunde erhalten, warf er noch ſein Schwert Gramur nach dem Mörder, und es theilte ihn mitten von einander. Auch Sigurds dreijähriger Sohn Sigmundur wurde getödtet, die Tochter Svanhilldur aber verſchont. Die rachegeſättigte Brynhilldur erſtach ſich ſelbſt, und ward mit Sigurd verbrannt, deſſen Wittwe Gudrunur in der Folge den Bruder Brynhilldurs, den mächtigen König Atli zum Gemahl erhielt. Die Brüder Gunnar und Högni nahmen Fofners Erbe, d. i. das hinterlaſſene Gold Sigurds ſammt dem Ringe Andvarinaut, und herrſchten ruhig über ihre Lande. Da gelüſtete den König Atli nach Sigurds Golde, und, Böſes brütend, lud er ſeine Schwäger Gunnar und Högni zu ſich. Dieſe nahmen zwar die Einladung an, verbargen aber vor ihrer Abreiſe das Gold im Rheinſtrome, das ſeit dieſer Zeit nimmer gefunden ward. Atli hatte unterdeſſen ein großes Heer zuſammengezogen, und als die Brüder Gunnar und Högni in Begleitung weniger Freunde und Verwandten angekommen waren, wurden ſie überfallen, und nach tapferer Gegenwehr gefangen genommen. Dem heldenmüthigen Högni ließ Atli das Herz lebendig herausſchneiden, und Gunnar ward in einen Schlangenhof geworfen. Durch Gudrun erhielt er heimlich eine Harfe, die er, da ihm die Hände gebunden waren, mit den Zehen ſo bezaubernd zu ſpielen wußte, daß alle Schlangen einſchliefen; mit Ausnahme einer einzigen Natter, die ſich ihm durch die Bruſt durchbiß, und an ſeiner Leber hing, bis er todt war. Da Gunnar und Högni Niflungar hießen, ſo ward nach ihnen das Gold Niflungen-Schatz oder Erbe, auch Niflungen-Zwiſt und Rhein-Erz genannt. Um ihre gefallenen Brüder zu rächen, tödtete Gudrun zwei ihrer mit Atli erzeugten Söhne, und ließ aus ihren Schädeln koſtbar verzierte Trinkgeſchirre verfertigen, in welchen ſie bei dem Todtenfeſte der Niflungen ihrem Gemahl Meth, mit dem Blute der Kinder gemiſcht,

barreichte, und ihm auch ihre Herzen gebraten als Speise vorsetzte. Nachdem der König gegessen und getrunken, fragte er nach den abwesenden Knaben. Gudrun gestand die Gräuelthat, und gerieth darüber mit ihrem Gemahl in den heftigsten Zank; doch blieb es dießmal noch bei bloßen Worten. Als aber des Nachts der König und alle Hofleute von dem reichlich genossenen Meth im tiefen Schlafe lagen; durchstach Gudrun, von Högni's Sohn unterstützt, ihren Gemahl, zündete den Pallast an, mit welchem auch alle darin befindlichen Menschen verbrannten, und sprang dann selbst in die See. Allein die Wellen trugen sie an die Küste des Landes, das König Jönakur beherrschte, der sie nach kurzer Zeit zur Gemahlin nahm, und mit ihr drei Söhne, Saurli, Hamdir und Erpur zeugte. Diese hatten als ächte Niflungen-Sprößlinge so wie Gunnar, Högni und andere Niflungen rabenschwarzes Haar. Auch Svanhilldur, Sigurds und Gudruns Tochter, befand sich am Hofe ihres Stiefvaters Jönakur, und ward allgemein als die schönste und lieblichste Jungfrau gepriesen. Um sie ließ König Jormunrekur durch seinen Sohn Landver und den Gesandten Bicki werben. Svanhilldur ward ihnen übergeben. Auf dem Heimwege suchte der tückische Bicki in Landvers Brust Liebe zur künftigen Stiefmutter zu erregen, sprechend, es zieme sich besser, daß die Junge dem Jungen zu Theil werde. Als sie aber zu Hause angekommen waren, klagte Bicki Randvern bei Jormunrekur der Buhlerei mit Svanhilldur an; worauf der grimmte König seinen Sohn sogleich zur Richtstätte führen ließ. Randver sandte seinem Vater einen gerupften Falken, zum Zeichen, daß er ohne Sohn, und das Reich ohne Stütze seyn werde, wie der Falke ohne Federn. Dadurch erschüttert, wollte Jormunrekur seinen Sohn begnadigen, allein auf Bickis Dringen war die Hinrichtung bereits geschehen. Nun reizte Bicki den König zur Rache gegen Svanhilldur, ihm vorstellend, daß nur diese an dem Tode seines Sohnes und an allem übrigen Unheil Schuld wäre. Da ließ Jormunrekur, als er eben mit seinem Gefolge von der Jagd kam, die Svanhilldur am Ufer ihr Haar wusch, seine Ritter über sie reiten, und sie von den Hufen der Rosse zertreten. Gudrun erfuhr mit Schrecken das Ende ihrer Tochter, und feuerte ihre Söhne an,

den Tod der Schweſter zu rächen. Sie verſah ſie mit ſo ſtarken Helmen und Panzern, daß kein Eiſen an ihnen haften blieb, und gab ihnen den Rath, den König Jormunrekur im Schlafe zu überfallen; Hamdir ſollte ihm die Hände, Saurli die Füſſe, und Erpur den Kopf abhauen. Als ſich nun die Brüder auf der Reiſe zu Jormunrekur befanden, ward Erpur von den zwei andern befragt, was er wohl thun würde, wenn ihnen Jormunrekur aufſtieße; er antwortete, er würde ihnen ſo viel helfen, als die Hand dem Fuſſe. Dieß ſchien ihnen ſehr wenig, und ſie erſchlugen Erpur, beſonders auch darum, weil ihm die Mutter bei jeder Gelegenheit vor ihnen den Vorzug gab. Bald darauf ſtolperte Saurli, und ſtützte ſich mit den Händen; da ſah er ein, daß die Füſſe der Hände bedürften, und daß es beſſer wäre, wenn Erpur noch lebte. Endlich kamen ſie des Nachts bei Jormunrekur an, gingen in ſein Schlafgemach, und hieben dem Schlafenden Hände und Füſſe ab. Der König erwachte und rief nach ſeinen Leuten. Jetzt erkannten es die Brüder, wie nothwendig Erpur geweſen wäre, um dem Könige den Kopf abzuhauen. Jormunrekurs Leute griffen nun die Mörder an; allein keine Waffen konnten durch ihre Helme und Panzer dringen. Da rief der König, man möchte ſie mit Steinen zu Tode werfen; was auch endlich geſchah. Mit Saurli's und Hamdir's Fall war alles Geſchlecht und alle Nachkommenſchaft der Gjukingar oder Niflungar vernichtet; und die Steine heißen deshalb in Nordiſcher Myth. Hamdir's und Saurli's Verderben.

Nibelungenlied.

Im Burgundenlande herrſchten nach ihrem Vater Dankwart drei königliche Brüder, Gunter, Gernot und Giſelher; ihre Mutter hieß Ute, ihre reitzende Schweſter Chriemhild. Diese träumte einſt, wie ſie einen wilden Falken auferzogen, den ihr zwei Adler vor ihren Augen erwürgten; und Mutter Ute deutete den Traum dahin, daß der Falke einen edlen Mann, einſt Chriemhilds Gemahl bedeute, den ihr ein Mißgeſchik entreißen würde. Um dieſem Leide zu entgehen, hütete ſich Chriemhild vor Männerliebe, aber umſonſt

Der Mann, der ihre Liebe gewann, und um ihre Hand warb, war Siegfried, Sigmunds und Sigelinds, des Herrscherpaares in Niederlanden, hochberühmter Sohn. Siegfried war der größte Held seiner Zeit. Schon in früher Jugend erschlug er einen Lindwurm, badete sich in dessen Blute, und erhielt dadurch eine unverwundbare Hornhaut, nur zwischen den Schultern, wo zufällig ein Lindenblatt haften blieb, verletzbar. Einst kam er ohne alle Begleitung zu einem Berge, wo des Königs Nibelungs Söhne, Nibelung und Schilbung den von ihrem Vater ererbten ungeheuern Schatz oder Hort zu theilen im Begriffe waren. Sie bathen Siegfrieden, die Theilung vorzunehmen, und bothen ihm dafür ihres Vaters Schwert Balmung zum Lohne. Siegfried konnte die Zornigen nicht befriedigen, und erschlug sie mit Hülfe Balmungs sammt den sieben hundert Rittern und zwölf Riesen, die zu ihrer Vertheidigung herbeigeeilt waren. Dann bezwang er den mit einer siebenknäufigen Geißel bewaffneten Zwerg Alberich, des Nibelungenhortes Wächter, und errang von ihm die Tarn- oder Nebelkappe, die jenen, der sie trug, unsichtbar machte, und ihm zwölf Männer Stärke gab. So wurde Siegfried Herr des Nibelungenlandes und des großen Nibelungenschatzes, den der von ihm besiegte und in Eid genommene Zwerg Alberich wieder in jenem hohlen Berge verwahren, und treulich bewachen mußte. Mit Siegfried ward nun nach ihres Herzens Wunsche Chriemhild verlobt; doch mußte dafür der Bräutigam seinem künftigen Schwager Gunther feierlichst geloben, auch ihm zur Erlangung seiner auserkornen Braut Brunhild behülflich zu seyn. Brunhild, eine Jungfrau von außerordentlicher Schönheit und Körperkraft, herrschte weit jenseits des Meeres über Isenland, und wollte ihre Liebe nur jenem gönnen, der sie im Speer-Werfen, Stein-Schleudern und Springen überträfe; wer aber im Wettkampfe mit ihr den Kürzern zog, dem ward das Haupt abgeschlagen. Gunther machte sich nun auf die Brautfahrt; ihn begleiteten nebst Siegfried noch seine Verwandten Hagen von Troneg und dessen Bruder Dankwart der Kühne. Sie bestiegen ein Schifflein, fuhren den Rhein hinab, wobei Siegfried das Ruder führte, und langten in zwölf Tagen bei Brunhilds Burg Isenstein an.

Nachdem ſich Gunther Brunhilden vorgeſtellt, und um ihre Hand geworben hatte, ward ſogleich zum Wettkampfe geſchritten. Sicher hätte Gunther unterliegen müſſen, wenn nicht Siegfried in ſeiner Tarnkappe unſichtbar den Kampfplatz betreten, und an der Seite Gunthers, der blos die Geberden eines Kämpfenden nachahmte, und beim Springen von dem unſichtbaren Siegfried mitgetragen wurde, den Sieg errungen hätte. Brunhild war nun Gunthers Braut, und ſollte gleich mit ihm nach Burgundenland ziehen; aber ſie bath um Aufſchub, bis ſich alle ihre Freunde und Verwandten bei ihr verſammelt, und Abſchied genommen hätten. Gunther und Hagen ſchöpften deshalb Verdacht, und Siegfried machte ſich ſogleich mit ſeinem Schiffelein insgeheim und ganz allein auf die Reiſe in ſein erkämpftes Nibelungenland, überwand zuerſt an ſeiner Burg den ihn nicht erkennenden rieſigen Pfortner, und ſeinen leibeigenen Zwerg Alberich, und führte dann über tauſend Nibelungen-Ritter zum Schutze Gunthers und der Gefährten in Brunhilds Land. Jetzt erſt zog Brunhild mit ihrem Bräutigam und einem ungeheuern Gefolge von Männern und Frauen nach Burgundenland, wo die Doppelhochzeit, Brunhilds mit Gunther, und Chriemhilds mit Siegfried, auf das feſtlichſte begangen wurde. Während ſich alles der Freude hingab, weinte Brunhild, daß ihres Gemahls Schweſter Chriemhild blos an einen Dienſtmann, denn für einen ſolchen hielt ſie Siegfrieden, verheirathet wäre. Gunther konnte ſie nur dadurch beruhigen, daß er ihr Siegfrieds Rang mit dem Verſprechen kund gab, ihr einſt die Geſchichte dieſer Heirath zu erzählen. Abends, als man in's traute Kämmerlein gekommen war, weigerte Brunhild jede Zärtlichkeit, bis ihr Gunther die verſprochene Heirathsgeſchichte erzählt hätte. Gunther brauchte Gewalt, wurde aber von der hünenartigen Braut bezwungen, mit ihrem Gürtel an Händ und Füſſen gebunden, und auf einen Nagel an die Wand gehängt, wo er die ganze Nacht jämmerlich zubringen mußte; erſt am lichten-Morgen erlöſ'te ihn Brunhild aus ſeiner peinvollen Lage. Der beſtürzte Gunther vertraute ſich abermals Siegfrieden, der ihm zu helfen verſprach. Als nemlich die Schlafſtunde herangerückt war, nahm Siegfried ſeine Tarnkappe, und ging unſichtbar mit Gunther in deſſen Ehekämmerlein. Hier bezwang er mit

großer Anstrengung Brunhilden, die wieder mit Gunther zu ringen wähnte, nahm ihr einen Ring und ihren Gürtel, und ließ dann seinen Platz durch Gunther einnehmen. Jetzt bewies sich dieser als Mann, Brunhild aber verlor dadurch ihre Hünenstärke auf immer, und ward so schwach wie ein anderes Weib. Spät erst entdeckte Siegfried dies Geheimniß der fragenden Chriemhild, und übergab ihr den erbeuteten Ring sammt dem Gürtel. Nach den Hochzeitsfeierlichkeiten zog Siegfried mit seiner Gemahlin und einem großen Gefolge heim nach Niederlanden, wo ihn seine Aeltern mit großer Freude empfingen, und ihm bald darauf die Regierung übergaben. Siegfried herrschte als der mächtigste und reichste König bereits zehn Jahre, als ihm Chriemhild einen Knaben gabar, der den Namen seines Oheims, Gunther, erhielt, so wie gegenseitig im Burgundenlande Gunthers und Brunhilds Sohn, Siegfried genannt ward. Brunhild, die Siegfrieden noch immer für einen ehemaligen Vasall Gunthers hielt, äußerte einst ihr Befremden über die wenige Aufmerksamkeit Siegfrieds, der es schon durch so viele Jahre unterließe, sie an ihrem Hofe zu besuchen; und Gunther mußte auf ihr Andringen Siegfrieden sammt Chriemhild auf einen freundschaftlichen Besuch laden. Die Eingeladenen leisteten ungeachtet des weiten Weges der Einladung Folge, kamen in Begleitung des alten Königs Siegmund glücklich zu Worms, der Residenz Gunthers an, und wurden mit aller Pracht und Herrlichkeit empfangen. Eilf Tage waren bereits mit Gastgelagen, Turnieren und andern Festlichkeiten verflossen, als sich zwischen Brunhild und Chriemhild ein Zank über den Vorzug ihrer Männer entspann, indem jene Siegfrieden nur für einen Dienstmann Gunthers erklärte, diese aber seinen Vorrang vor Gunther behauptete. Der Streit endigte damit, daß, als bei dem Zuge in die Kirche die Königinnen noch um den Vortritt zankten, Chriemhild Brunhilden entdeckte, nicht Gunther, sondern Siegfried habe sie in jener Nacht bezwungen, und ihr das Magdthum genommen; was sie zugleich durch Vorzeigung des Ringes und Gürtels bewies. Brunhild, dadurch auf das tiefste gekränkt, klagte es ihrem Gemahl, der Siegfrieden zur Rede stellte, von ihm aber in Gegenwart vieler Ritter die eidliche Versicherung erhielt, Chriemhilden nie-

mals so etwas gesagt zu haben. Dennoch brütete Brunhild Rache, und Hagen von Troneg, so wie Gernot und Otwin, des Königs Vasall, verschworen sich ungeachtet der Weigerung Giselhers zu Siegfrieds Tode, worein endlich auch Gunther willigte, obgleich er Anfangs den Mord nicht zulassen wollte. Unter dem Vorwande, Siegfrieden überall schützen und vor Verwundung sichern zu wollen, wußte Hagen von Chriemhilden herauszulocken, daß Siegfried nur zwischen den Schultern, wo ehemals das Lindenblatt haften blieb, verwundbar sey, und gründete darauf seinen Verrath. Es ward eine Jagd veranstaltet, wobei sich vorzüglich Siegfried auszeichnete, dem die allzusorgsame Chriemhild ohne sein Wissen auf jenen Theil des Gewandes, der die verwundbare Stelle bedeckte, mit feiner Seide ein Kreuz ausnähte, damit Hagen seiner um so besser wahren könnte. Nach geendigter Jagd dürstete Siegfried sehr, und Hagen, der tückisch den Wein entfernt hatte, rieth, zu einem in der Nähe befindlichen Brunnen zu gehen, wohin ihn Gunther und die übrigen Ritter begleiten wollten; zugleich ward ausgemacht, Hagen und Siegfried sollten im Wettlaufe die Quelle erreichen. Siegfried war weit früher am Brunnen, wartete aber aus Achtung, bis erst König Gunther getrunken hatte, legte dann Schwert, Schild und Köcher ab, lehnte seinen Speer an die Linde, und trank. Da ergriff Hagen Siegfrieds Speer, und stieß ihn durch das bezeichnete Kreuz an dem Gewande des Trinkenden, daß das Blut stromweis der Wunde entquoll. Siegfried sprang auf, ergriff, da Hagen früher Schwert und Bogen entfernt hatte, seinen Schild, erreichte noch den Mörder, und schlug ihn mit dem Schilde zu Boden; sank dann aber selbst nieder, und gab, nachdem er noch Weib und Kind Gunthers Obsorge empfohlen hatte, seinen Geist auf. Sein Leichnam wurde auf dem Schilde fortgetragen, und von Hagen vor Chriemhilds Thür gelegt, die im Heraustreten vor Schmerz und Schrecken zu Boden sank. Zwar suchte Gunther Chriemhilden glauben zu machen, unbekannte Meuchelmörder hätten ihren Gemahl getödtet, allein Chriemhild wußte wohl, daß es Hagen gethan, und schwur ihm ewige Rache. Siegfried wurde mit unerhörtem Jammer und Klagen zu Worms am Münster begraben; worauf sein Vater Siegmund heim nach Nieder-

landen zog, Chriemhild aber auf Giselhers Zureden bei ihren Verwandten in Worms blieb. Giselher war es auch, der zwischen ihr und Gunthern eine Versöhnung zu Stande brachte, von welcher jedoch Hagen auf immer ausgeschlossen blieb. Bald darauf bewogen, auch auf Hagen's Anrathen, die Brüder Chriemhilden, Siegfrieds großen Nibelungenschatz, der ihr als Morgengabe heimgefallen war, nach Worms bringen zu lassen. Giselher und Gernot zogen in Begleitung von acht tausend Rittern nach Nibelungenland, um den Schatz zu hohlen, der ihnen auch von dem Wächter Alberich für Siegfrieds Wittwe unweigerlich ausgefolgt wurde. Ungeheure Lasten von Gold und Edelgestein, dabei auch ein Wünschrüthlein, wurden nun zu Schiffe gebracht, und auf dem Rheine gegen Worms geführt, wo Thürme und Kammern damit angefüllt wurden *). Chriemhild spendete von dem Schatze reichlich den Armen, machte auch häufig glänzende Geschenke, und erwarb sich dadurch die Liebe und das Wohlwollen Aller. Da rieth Hagen den Brüdern, Chriemhilden den Schatz zu nehmen, und als diese den Vorschlag nicht billigten, ging er selbst hin, und nahm ihr gewaltsam alle Schlüssel zu den mit Gold gefüllten Thürmen und Kammern. Die Brüder zürnten darüber, und Gernot rieth sogar, zur Vermeidung alles Zwistes den ganzen Schatz in den Rhein zu versenken. Da suchte Chriemhild bei Giselhern Schutz, den er ihr auch zusicherte, sobald er nur von einer Reise, die er mit Gunther und Gernot nothwendig unternehmen müßte, zurückgekehrt wäre. Chriemhilds Brüder zogen nun fort; Hagen blieb aber absichtlich zu Hause, bemächtigte sich des Nibelungenschatzes, und ließ ihn in den Rhein versenken, die Absicht hegend, des Goldes einst selbst zu genießen. Wohl klagte Chriemhild den heimgekehrten Brüdern die Unthat Hagens; allein dieser wußte sich bald wieder die Gunst der Zürnenden zu verschaffen, und es ward zwischen Gunther, Gernot, Giselher und Hagen durch einen

*) Der Schatz war so groß, daß zwölf ganze (vierräderige) Wagen nöthig waren, um ihn in vier Tagen und Nächten, je dreimal fahrend, vom Berge fortzuschaffen.

feierlichen Eid ausgemacht, so lange einer von ihnen lebte, niemanden zu verrathen, wo der Nibelungenschatz verborgen läge. Dadurch wollten sie es unmöglich machen, daß der Schatz an jemand andern gelange. Dreizehn Jahre trauerte Chriemhild, ihres Mannes und Gutes beraubt, als Etzel, der mächtige Hunenkönig, durch seinen Vasallen, den Markgrafen Rüdeger von Bechlarn, um sie werben ließ. Zwar sträubte sie sich Anfangs gegen den Antrag; allein die Hoffnung, als eine so mächtige Königin einst Siegfrieds Tod rächen zu können, bewog sie endlich, ihn anzunehmen. Sieben Jahre war sie bereits mit Etzel vermählt, als sie ihm einen Sohn gebar, welcher, ungeachtet der Vater heidnisch war, getauft ward, und den Namen Ortlieb erhielt. Etzels Liebe wuchs dadurch noch mehr, und Chriemhild, stets auf Rache gegen die Mörder ihres Siegfrieds sinnend, benützte sie, um den König zu bewegen, ihre Brüder und Verwandte an seinen Hof nach Hunenland zu laden. Etzel schickte seine zwei Hoffiedler (Spielmänner) Werbel und Schwemmel mit der Einladung nach Worms, die von Chriemhilds Brüdern angenommen wurde, ungeachtet sich der schuldbewußte und mißtrauische Hagen dagegen gesträubt hatte. Gunther, Gernot, Giselher und Hagen mit einem Gefolge von zwei tausend sechzig Rittern und neun tausend Knechten machten sich nun auf die Reise in Etzels Land. In der Schar der Ritter befanden sich tausend Nibelungenhelden, und der tapfere Volker, der wegen seines Saitenspieles allgemein der Spielmann oder Fiedler genannt ward. Am zwölften Tage kam der ganze Zug am Donauflusse an, der ausgetreten war. Hagen suchte nach den Fährleuten, und sah bei dieser Gelegenheit einige Frauen an einer Quelle baden, die bei seinem Anblicke schnell entflohen. Er nahm ihre Kleider; sogleich erschien eine von den Badenden, Namens Hadebruch, bath um die Kleider, und versprach dafür zu prophezeien, wie es dem Zuge auf der Reise und in Etzels Lande ergehen würde. Als Hagen die Kleider ausgeliefert hatte, begann eine andere von den Nixen, Namens Sigelind, die Prophezeiung, und verkündete, daß Alle im Hunenlande umkommen müßten, bis auf des Königs Kapellan, der allein wohlbehalten nach Haus zurückkommen würde. Unmuthig ob dieser Rede fragte Hagen nach

einem Fährmanne, und Sigelinde wies ihm ein Haus, hoch oben am Flusse, worin sich ein Schiffer befände; rieth ihm aber zugleich, sich bei diesem sehr wilden Fährmanne für dessen verwiesenen Bruder Amelrich auszugeben, weil er ihn sonst nicht überführen würde. Hagen that, wie ihm gebothen, und schon schickte sich der Fährmann an, ihm Folge zu leisten, als er sah, daß er einen Fremden, und nicht seinen Bruder Amelrich vor sich hätte. Jetzt weigerte sich der Schiffer, Hagens Bitte, selbst für großen Lohn, zu erfüllen. Beide, schon im Kahne, geriethen in den heftigsten Streit, so daß der Fährmann Hagen mit einer Ruderstange schlug, dieser aber dem Fährmanne den Kopf abhieb, den Leichnam über Bord warf, und sich dann mit dem blutigen Kahne mühsam durch die Strömungen zu Gunther und dem ganzen Zuge durcharbeitete. Beim Anblicke des blutbefleckten Kahnes äußerte Gunther die Vermuthung, daß Hagen den Fährmann wohl erschlagen habe; allein dieser entschuldigte sich, und läugnete die That. Nun war man in Sorgen, wie man ohne Fährmann über den Fluß kommen sollte; da both sich Hagen an, er selbst wolle Alle hinüber führen, und leistete in Zeit eines Tages, was er versprochen. Um aber die Prophezeiung der Donauniren zur Lüge zu machen, warf er auf der Fahrt den Kapellan in den Fluß; doch dieser schwamm wohlbehalten bis an das Ufer zurück, und machte dadurch die traurige Weissagung nur desto gewisser. Wie Alles jenseits des Flusses war, zerschlug Hagen den Kahn, und warf die Stücke in die Fluthen. Auf die Frage, warum er dieß thäte, und wie man nun bei der Rückreise über das Wasser kommen könnte, antwortete er mit der Weissagung der Nixen, daß keiner von ihnen jemals die Heimath erblicken würde; den Kahn aber hätte er deshalb zerschlagen, damit jeder Zaghafte, der sie zu verlassen gedächte, in den Wellen seinen Tod fände. Der Zug ging nun durch Bayern, wo er wegen des von Hagen an dem Fährmanne verübten Mordes von einer Schar Reiter zur Nachtzeit angegriffen wurde, sie aber tapfer zurückschlug. Hierauf kamen die Reisenden in Passau an, wo sie von dem Bischofe Pelegrin, dem Oheime der Königsbrüder, so wie später in Oestreich von dem Markgrafen Rüdeger auf das freundschaftlichste aufgenommen wurden. In Oestreich

ward sogar Rüdegers schöne Tochter mit Giselher verlobt, und Rüdeger selbst schloß sich an den Zug, und geleitete ihn mit seinen Mannen bis nach Hunenland. Hier wurden die Burgunden zuerst von Etzels Vasallen, worunter sich besonders Dietrich von Bern auszeichnete, sehr freundlich empfangen, und dann zu Hofe geführt, wo Chriemhild ihre Brüder zwar innig und herzlich, um so kälter und bitterer aber den Mörder ihres Siegfrieds, Hagen von Troneg, begrüßte. Um ihrer Rache desto gewisser zu seyn, verlangte sie, daß keiner von den Königen und Rittern bewaffnet in den Saal trete; allein diese, von dem biedern Dietrich schon früher gewarnt, leisteten ihrem Begehren keine Folge, und behielten ihre Waffen bei sich. Gleich nach der Helden Ankunft beredete die Königin eine Schar Hunischer Ritter, sie an Hagen, der sich eben mit Volker im Vorhofe befand, zu rächen, und ihn zu tödten; doch schon der bloße Anblick der beiden Helden schreckte die Hunenschar von ihrem Vorhaben ab, und Chriemhilds erster Mordanschlag war vereitelt. Eben so mißlang ihr zweiter Plan, gemäß welchem Hagen im Schlafe getödtet werden sollte; denn da er selbst mit Volker des Nachts am Thore Wache hielt, während die Könige und Ritter im Saale schliefen, so mußten sich die von Chriemhild zum Morde abgeschickten Hunen wieder unverrichteter Sache entfernen. Tags darauf suchte die Königin noch Dietrichen von Bern und Rüdegern zur Rache gegen Hagen zu reitzen, allein vergebens. Besser gelang es ihr mit Etzels Bruder, Blödelin, dem sie große Ländereien und ein schönes Weib versprach, wenn er sie an Hagen rächen würde. Blödelin gelobte es, und hielt sein Wort. An der Spitze von tausend Hunen begab er sich in das Gebäude, wo Chriemhild gleich Anfangs in böser Absicht die Knechte der angekommenen Gäste abgesondert von ihren Rittern beherbergen ließ. Dankwart, Hagens Bruder, saß eben mit den Knechten zu Tische, als Blödelin eintrat, und ihm bedeutete, daß er nun für den, von seinem Bruder an Siegfried begangenen Mord sammt den Knechten sterben müsse; alle möchten sich nun wehren, so gut sie könnten. Dankwart sprang schnell auf, und schlug mit seinem ungeheuern Schwerte dem Redner den Kopf ab. Da stürzten die Hunen über Dankwart, und die unbewaffneten Knech-

te, die sich aber mit Stühlen und den daraus gezogenen Füssen so tapfer wehrten, daß sie die Hunen aus dem Hause trieben; obgleich von ihrer Seite über fünf hundert geblieben waren. Schnell kam die Nachricht davon zu den übrigen Hunischen Rittern, die, an zwei tausend stark, den erstern zu Hülfe kamen, so daß alle neun tausend fremden Knechte mit zwölf Rittern Dankwarts getödtet wurden, und dieser allein sich durchschlug bis an den Saal, wo Etzel mit seinen Gästen, den Burgunden, zu Tafel saß. Dankwart, von Feindesblut triefend, tritt in den Saal, erzählt die erlittene Schmach und den Mord der Knechte, und fordert Hagen und die Burgundischen Königsbrüder zur Hülfe und Rache auf. Alles geräth in Bewegung. Hagen haut sogleich nach Etzels kleinem Sohne Ortlieb, daß der Kopf des Kindes in den Schooß seiner Mutter Chriemhild fällt. Da springt Alles zum Kampfe auf. Dankwart und Volker, der Fiedler, besetzen die Saalthür, und hauen jeden Hunen nieder, der aus — oder ein will. Hagen, der das von Siegfried erbeutete furchtbare Schwert Balmung führt, Gunther, Gernot und Giselher thun Wunder der Tapferkeit. Nur Etzel und Chriemhild, von Dietrich, Rüdeger, und den Knechten der letztern begleitet, werden durch die Großmuth der Burgunden aus dem Saale gelassen; dann aber wüthet der Kampf von neuem. Ströme Blutes fließen; bis endlich das Gemetzel, theils durch der Kämpfenden Ermattung, theils durch die nöthig gewordene Wegräumung von sieben tausend Gefallenen, auf eine kurze Zeit aufhört. Jetzt aber drängen sich Etzels Vasallen, Iring von Dänemark, Irnfried, Hawart, und noch viele tausen Hunische Ritter zum Streite mit den Burgunden; doch alle fallen im Kampfe. So dauerte das Blutvergießen den ganzen Tag (es war der Tag der Sommerwende) bis in die Nacht. Die Unmöglichkeit sich zu retten, da beständig frische Hunenscharen heranrückten, bewog endlich die Burgunden, Etzeln Friedensvorschläge zu machen; allein dieser, seines Kindes und so vieler tausend Ritter beraubt, schlug ihre Anträge aus, und Chriemhild wollte nur dann ihre Brüder verschonen, wenn sie den Mörder Siegfrieds ihrer Rache auslieferten. Dieß ward abgeschlagen, und von neuem zum Kampfe geschritten. Chriemhild ließ nun den Saal an den vier

Ecken anzünden, wodurch die Burgunden unsäglich litten; vorzüglich plagte sie der heftigste Durst, den sie aber mit dem Blute der Gefallenen stillten, und dadurch noch mehr zum Kampfe entflammt wurden. Auch der wackere Markgraf Rüdeger, der die Burgunden an Etzels Hof geleitet hatte, und sich daher zur vorzüglichen Treue gegen sie verpflichtet hielt, mußte ungeachtet seiner Weigerung, auf Etzels und Chriemhilds Bitten, den Kampf mit Hagen und den Königsbrüdern bestehen. Er und Gernot kämpften mit einander und tödteten sich wechselseitig. Rüdegers Fall verbreitete Klage und Jammer bei Freund und Feind. Vorzüglich ward Dietrich von Bern durch seinen Tod erschüttert; er schickte seine Mannen nach dem Blutsaale, um nähere Erkundigung einzuziehen; verbath ihnen jedoch ausdrücklich, sich in ein Gefecht einzulassen. Als aber diese an den Saal kamen, Rüdegers Tod bestätigt fanden, und auf ihre Bitte um seine Leiche die schnöde Antwort erhielten, sie möchten sich dieselbe selbst kohlen: da entbrannte zwischen ihnen und den Burgunden der wüthendste Kampf, nach welchem von den Burgunden blos Gunther und Hagen, von Dietrichs Vasallen aber keiner als der alte tapfere Hildebrand am Leben blieb. Jetzt stürzte Hagen über Hildebrand; dieser wehrte sich zwar tapfer, ward aber verwundet, und rettete sich nur durch schnelle Flucht. Bluttriefend kam er zu Dietrich, und that ihm kund, wie alle seine Mannen gefallen wären. Dietrich, im unmäßigen Schmerze über den Verlust seiner Ritter, wappnet sich schnell, und eilt mit Hildebrand zur Mordstätte hin. Hier fordert er Gunthern und Hagen auf, sich als Gefangene und Geißeln zu ergeben; in welchem Falle er ihnen Leben und Schutz verspräche. Der Antrag wird verworfen, und zum Kampfe geschritten. Dietrich überwindet zuerst den grimmen Hagen, dann den König Gunther, und führt einen nach dem andern gebunden zu Chriemhild, der Königin. Diese, nur Rache brütend, läßt beide in abgesonderte Kerker werfen, begibt sich dann zu Hagen, und verspricht ihm trügerisch Leben und Freiheit, wenn er ihr wieder den großen Nibelungenschatz ausliefere. Hagen wußte wohl, daß, wenn er auch Chriemhilds Begehren erfüllen möchte, sie ihn dennoch tödten, ihren Bruder Gunther aber verschonen würde; daher antwortete er auf ihren Antrag, daß

er geschworen hätte, den Schatz nicht zu verrathen, so lang noch einer von den Königsbrüdern am Leben wäre. Chriemhild, von Wuth und Rache getrieben, ließ Gunthern das Haupt abschlagen, und trug es selbst bei den Haaren zu Hagen. Da brach dieser in folgende Worte aus: „Gunther, Gernot und Giselher sind todt; den Schatz weiß nun niemand als Gott und ich allein; der soll dir, Teufelin, wohl immer verhohlen bleiben.“ Bei dieser Rede ergriff die getäuschte Chriemhild Hagens — einst Siegfrieds Schwert Balmung, und hieb dem frevlen Sprecher den Kopf ab. Etzel, Dietrich und Hildebrand, die zugegen waren, entsetzten sich ob solcher That, und beklagten ungeachtet des großen Leides, das ihnen Hagen angethan, im Fall eines so großen Helden. Hildebrand aber, durch so viele Gräuel in Wuth gesetzt, zog sein Schwert, und zerhieb Chriemhilden in Stücken. So war der ganze Stamm der Nibelungen vernichtet; und der große Nibelungenhort, im Rheine versenkt, ward nimmer gefunden.

Deutung.*)

Das Nibelungenlied, in den Bereich des Heldenbuches (s. d. A.) gehörig, hat offenbar eine innere Aehnlichkeit mit den mythischen Ideen des Nordischen Heidenthums; und in Siegfrieds Leben und Tod, so wie in dem blutigen Ende der Nibelungen sehen wir nichts anderes, als das Leben und den Tod des Gottes Balder (s. d. A.) und den Untergang aller Götter in der Götterdämmerung (s. d. A.). Beides ist aber blos jener, unter mancherlei Namen und Gestalten überall vorkommende Urmythus von Leben, Tod und Wiedergeburt; von Schöpfung, Untergang und Wiederkehr der Zeiten und Dinge überhaupt. Durchdenkt man die Nordische Kosmogonie (s. Alfadur, Ragnarokr) und das Nibelungenlied etwas genauer, so erkennt man

*) Ausgezogen aus: Die Nibelungen, ihre Bedeutung für die Gegenwart und für immer. Von Friedr. Heinrich von der Hagen. Breslau 1819.

Nicken. S. Nöcken.

Nida-Ebene. S. Ida-Ebene.

Nidhöggur, nach der Skandinaviſchen Mythologie die Schlange, die an der einen von den drei Wurzeln der Eſche Ygdraſil (ſ. d. Art.) fortwährend nagt.

Nidur, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Fluß in Niflheim, aus welchem man, wie aus dem Lethe der Griechen, Vergeſſenheit trank.

Niflheim (Nebelwelt), nach der Skandinaviſchen Mythologie die auf Allvaters Geboth durch Abſonderung der kalten Theile in dem chaotiſchen Ginungagap entſtandene nördliche Welt, im Gegenſatze der ſüdlichen oder Feuer-Welt Muspelheim (ſ. d. A.). In Niflheim herrſchten Froſt und Eis, und als dieſes durch die von Muspelheim ausſtrömende Hitze zu Tropfen ſchmolz, wurden ſelbe durch Allvaters Macht belebt, und es entſtand der Weltrieſe Ymer. In der Mitte von Niflheim iſt der Brunnen Hvergelmer, bis zu welchem ſich eine von den drei Wurzeln der Eſche Ygdraſil erſtreckt. Niflheim heißt auch in der Edda die neunte Welt, und wird als dieſe von der Todesgöttin Hela beherrſcht. Vergl. Art. Hela.

Niflhel. S. Hela.

Nija oder Niam, ein Polniſcher und Schleſiſcher Gott, unter deſſen Herrſchaft die Seelen der Abgeſchiedenen ſtanden; er bewahrte ſie nach dem Tode des Leibes, und führte ſie in ein beſſeres Land ein. Gnefen war daher durch Nija's Tempel die Seelen- und Todes-Stadt der Polen. Darum, ſagt Mone, wurden in der Nähe, nemlich in Poſen, die Könige begraben; darum heißt Gneſen ein Neſt, weil die Seelen der Abgeſtorbenen als junge Vögel in die andere Welt kommen, weil ſie die Schalen des irdiſchen Lebens aufgeſprengt und abgeworfen, und weil Vogel, Seele und Geiſt nicht nur in den Nordiſchen, ſondern in allen Religionen ſo bedeutungs-

volle Bilder sind. Was Gnesen in Polen, das war Nëmtsch (Njemzi) in Schlesien, Njam's Stadt, wie es selbst der Name bezeugt.

Nikur. S. Röcken.

Ninwa. Unter diesem Namen sollen die Böhmen und Mähter eine Göttin der Unterwelt, der Proserpina ähnlich, verehrt haben.

Niord, nach der Skandinavischen Mythologie der Gott des Windes, der Schiffahrt, des Handels und des Reichthums; auch Jagd und Fischfang standen in seinem Schutze; seiner Macht gehorchten Meer und Feuer. Er war zwar nur vom Geschlechte der Vanen (s. d. Art.), wurde aber von diesen gegen den Häner den Asen als Geißel überlassen, und blieb dann beständig im Gefolge der Götter. Seine Wohnung heißt Noatun, seine Gemahlin Skade, eine Tochter des Riesen Thiasse (s. d. Art.). Skade wollte auf den Felsen in Thrymheim wohnen, wo ihr Vater gehauf't hatte; Niord hingegen wollte sich in der Nähe des Meeres aufhalten, bis endlich beide übereinkamen, wechselweise neun Nächte (d. i. Tage) in Thrymheim, und drei in Noatun zuzubringen. Ehe Niord mit Skade vermählt war, zeugte er mit seiner Schwester zwei Kinder, den Asen Freyr und die Liebesgöttin Freya. Nach dem Weltuntergange (s. Ragnarokr) kehrt er wieder zu den Vanen zurück. Snorro's Heimskringla zufolge war Niord ein mächtiger König in Schweden, der nach Odin herrschte, und die Opfer der Götter im Gange erhielt. Während seiner Regierung herrschte ungestörter Friede und gute Zeit im Lande; daher glaubten die Schweden, er könnte den Saaten wie den Menschen gebiethen, und erwiesen ihm nach seinem Tode göttliche Ehre. Da er auf dem Krankenlager starb, so ließ er sich zuvor eben so wie Odin mit der Lanzenspitze bezeichnen. Uebrigens wurde er nicht nur in Schweden, sondern auch in Norwegen und auf Island verehrt. S. Skade.

Niorun oder Niörn, nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Jugend. Das Wort Niörn soll so viel als

ungewiß bedeuten, was vielleicht auf die Unbeſtändigkeit und auf das ſchnelle Dahinſchwinden der Jugend zu beziehen wäre.

Niörve oder Norve (finſter), nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Rieſe und Vater der Nat oder Nott (Nacht), ſomit der Großvater des Dagur (d. i. des Tages).

Niſche-Puck, ein Hausgeiſt oder vielmehr Hausgott im Volksglauben der Dithmarſen (im Holſteiniſchen), der dem Hausherrn für Speiſe und Trank in allen Geſchäften und Nöthen hilft, und auch Reichthum verſchafft. Die ihm dargebrachten Speiſen ſind nichts anderes als ein Opfer um Segen.

Niſſer. S. Koboldе.

Niren. S. Nöcken.

Noatun, der Wohnſitz des Skandinaviſchen Gottes Niork

Nocena. Unter dieſem Namen verehrten die alten Böhme und Mährer den Mond, oder vielmehr eine Göttin des Mondes (Diana).

Nöcken oder Ricken. Dieſe weiblichen Weſen der Nordiſchen Mythologie gehören zu dem Geſchlechte der Schwarzelfen, und gleichen in vielen Stücken den Griechiſchen Najaden; nur daß ihre Geſtalt nach unten in einen ungeheuern Fiſchſchwanz ausgeht. Wie die Najaden ſchützen und bewohnen ſie Quellen und Flüſſe; ziehen aber auch oft die Menſchen bei den Füſſen in's Waſſer, und tödten ſie dann. Von dieſen Nöcken oder Nicken ſtammt wohl der in mehreren Teutſchen Gegenden bekannte unförmliche Waſſergeiſt Nix (in Dänemark, Schweden und Norwegen Nöck, Isländiſch Nikur, im mittlern Latein Neccus), der ebenfalls die Menſchen in's Waſſer zieht, und den man in Schweden durch etwas Metalliſches zu verſöhnen ſucht. Eben daher laſſen ſich auch die in der Teutſchen Mär

chenwelt so bekannten weiblichen Niren herleiten, welche auch Quellen und Flüsse beschützen, und sich in denselben aufhalten; aber gewöhnlich als Mädchen von der reitzendsten Gestalt geschildert werden. Sie mischen sich gern in die Angelegenheiten der Menschen, und nehmen besonders an den Schicksalen liebender Jünglinge und Mädchen den thätigsten Antheil. Ja oft geschah es, daß sich eine Nire selbst in einen schönen Jüngling verliebte, und ihn zu sich in ihre Korallenburg unter den Fluthen hinab zog. Ueberhaupt spielen die Niren in den Volkssagen, die ihnen oft einen schalkhaften, und selbst boshaften Charakter beilegen, eine wichtige Rolle. Die Benennung der Nöcken oder Nicken will Adelung auf das Wort Necken gründen, das bei den ältesten Schweden den Gott des Meeres bezeichnet haben soll.

Nordische Mythologie nennen wir das Heidenthum der alten Skandinavier, d. i. der ältesten Bewohner von Dänemark, Norwegen, Schweden und Island, in soferne uns ihre Götter- und Heldengeschichte durch die nach und nach aufgefundenen Schriften der alten Nordischen Dichter (Skalden) bekannt geworden ist. Die Hauptquelle der Nordischen Mythologie ist die Edda. Unter diesem Namen, der so viel als Aeltermutter, oder nach Andern Poetik, Anweisung zur Dichtkunst bedeutet, besitzen wir zwei Sammlungen Isländischer Dichtungen. Die erste dieser Sammlungen, welche man die ältere oder Sämundische Edda nennt, soll von Sämund Sigfusson, einem gelehrten Isländischen Geistlichen geboren 1056, gestorben 1133) veranstaltet worden seyn. Diese rhythmische Edda war seit mehreren Jahrhunderten in Island verborgen und vergessen, bis endlich im Jahre 1643 der Bischof Brynulf Svendsen zu Skalholt einen Pergamentkodex davon entdeckte. Seit dieser Zeit wurde sie eifriger bearbeitet, und besonders folgende drei Theile derselben bekannt gemacht: Voluspa (die Weissagung der Vole, des Zauberweibes), Havamal (das hohe Lied) und Runecapitule (das runische Kapitel), worin sich Odin seiner Stärke in Zauberliedern rühmt. Mone versuchte eine eigene Anordnung sämmtlicher Lieder der alten Edda, und theilte ihren Inhalt

dämmert, und, der Idee folgend, auch das Gräßliche nicht scheut; das Zurückschieben der Wunder, Zauber und Ungeheuer vom nahen Schauplatze; die Verwandlung der mythischen in menschliche und herzliche Verhältnisse; kurz, die Umstaltung der ganzen großen Geschichte in eine fast durchaus wahrscheinliche, und gleichsam gleichzeitige Christlich-Teutsche Rittergeschichte. Denn der Geist des Christenthums durchweht das ganze Gedicht. Die Völkerwanderung war ja eigentlich der Uebergang der Teutschen Völker zur christlichen Religion. Gerade die Burgunden und Gothen waren die ersten Teutschen Christen. Attila, die Geißel Gottes, ist mit seinen Hunnen auch in den Nibelungen der wilde heidnische Gegensatz der christlichen Helden, die zuletzt nur durch sich selbst bezwungen werden können. Ueberhaupt ist in dem Gedichte das Christenthum in allen Beziehungen des Lebens wirksam dargestellt: als alltäglicher erster Gedanke zum Segen des Tagwerkes, als Weihe der Vermählung, als festlicher Kirchgang, als Zuflucht der Trauer und Klage, als Empfang (Taufe) des Neugebornen, und Geleit und Trost des Todes; endlich als milde und fromme Stiftung zur gegenwärtigen und künftigen Seligkeit. Ganz Eigenthum des christlichen Dichters ist die Stelle, wo Hagen den Kapellan in die Donau schleudert: obgleich der Priester nicht schwimmen konnte, dennoch kam er glücklich an's Ufer, denn ihm — sagt der Dichter — half Gottes Hand.

Kritik und Literatur.

Auch nur als Dichtung betrachtet, gehört das Nibelungenlied unstreitig unter die vorzüglicheren Produkte des menschlichen Geistes. Tiefe, stolze Lebenskraft, wie kecke Todeslust; schlichte Gediegenheit mit großartiger feiner Sitte und Zartheit; herztiefe Liebe und Treue in allen, auch den stürmischsten Verhältnissen des Lebens; würdige hohe Männlichkeit, wie anmuthiges, holdseliges Frauenthum in tief verschlungenem, großartigen Lebenszusammenhange offenbaren sich hier dem überraschten Leser auf die eigenthümlichste Weise. Dem behandelten Stoffe entspricht auch die äußere metrische Form, nemlich die vierzeilige jambische und trochäische Strophe in Reimpaaren, zum

Theil mit spondäischen und daktylischen Rhytmen gemischt. Die ersten Grundfaden dieses Gedichtes mögen wohl eben so aus einzelnen Liedern und Sagen bestehen, wie die Gesänge Homers und Ossians, und reichen vielleicht bis in das sechste Jahrhundert hinauf. Karl der Große zu Anfange des neunten Jahrhunderts war höchst wahrscheinlich für unser Gedicht eben das, was Pisistratus für Homer, Macpherson für Ossian gewesen, nemlich Sammler und Ordner. Wenigstens sagt sein Lebensbeschreiber Eginhard von ihm: Barbara et antiquissima carmina, quibus veterum regum actus et bella canebantur, scripsit, memoriaeque mandavit. Die dritte und letzte Umarbeitung des Niebelungenliedes in der gegenwärtigen Gestalt, geschah vermuthlich zu Anfang des dreizehnten Jahrhunderts, allein ihr Verfasser ist unbekannt. Johannes von Müller hielt den Wolfram von Eschenbach dafür; Bodmer den Marner; Koch und Adelung den Konrad von Würzburg; Schlegel hat sich für den Oestreicher Heinrich von Ofterdingen, und Zeune für Klingsohr aus Ungarland erklärt. Zwei vollständige Handschriften dieses Gedichtes besitzt die Münchner Bibliothek, eine andere ist in den Händen von Privatpersonen, eine vierte ist in St. Gallen, und eine fünfte hat Bernhard Hundeslagen aufgefunden. Das größte Verdienst um das Nibelungenlied erwarb sich unstreitig Heinrich von der Hagen, der zuerst eine Uebersetzung desselben, und später (Berlin 1810) eine kritische Ausgabe des Urtextes lieferte. In der Folge erschien noch von ihm: Der Nibelungen Lied zum erstenmal in der ältesten Gestalt aus der St. Galler Urschrift mit Vergleichung aller übrigen Handschriften, dritte berichtigte mit Einleitung und Wörterbuch vermehrte Schulausgabe. gr. 8. Breslau 1820.; dann noch eine größere Ausgabe desselben Werkes, mit den Lesarten aller Handschriften unter dem Texte, und Erläuterungen der Sprache, Sage, und Geschichte. gr. 8. Breslau 1820. Ein eigener Geist und Scharfblick äußert sich in seinem oben erwähnten Werkchen: Die Nibelungen, ihre Bedeutung für die Gegenwart und für immer. 8. Breslau 1819. Außerdem haben wir noch eine Bearbeitung von Hinsberg, eine prosaische Uebersetzung von Zeune (Berlin 1814), und eine metrische von Büsching (1815).

Nicken. S. Nöcken.

Nida-Ebene. S. Ida-Ebene.

Nidhöggur, nach der Skandinaviſchen Mythologie die Schlange, die an der einen von den drei Wurzeln der Eſche Ygdraſil (ſ. d. Art.) fortwährend nagt.

Nidur, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Fluß in Niflheim, aus welchem man, wie aus dem Lethe der Griechen, Vergeſſenheit trank.

Niflheim (Nebelwelt), nach der Skandinaviſchen Mythologie die auf Allvaters Geboth durch Abſonderung der kalten Theile in dem chaotiſchen Ginungagap entſtandene nördliche Welt, im Gegenſatze der ſüdlichen oder Feuer-Welt Muspelheim (ſ. d. A.). In Niflheim herrſchten Froſt und Eis, und als dieſes durch die von Muspelheim ausſtrömende Hitze zu Tropfen ſchmolz, wurden ſelbe durch Allvaters Macht belebt, und es entſtand der Weltrieſe Ymer. In der Mitte von Niflheim iſt der Brunnen Hvergelmer, bis zu welchem ſich eine von den drei Wurzeln der Eſche Ygdraſil erſtreckt. Niflheim heißt auch in der Edda die neunte Welt, und wird als dieſe von der Todesgöttin Hela beherrſcht. Vergl. Art. Hela.

Niflhel. S. Hela.

Nija oder Niam, ein Polniſcher und Schleſiſcher Gott, unter deſſen Herrſchaft die Seelen der Abgeſchiedenen ſtanden; er bewahrte ſie nach dem Tode des Leibes, und führte ſie in ein beſſeres Land ein. Gneſen war daher durch Nija's Tempel die Seelen- und Todes-Stadt der Polen. Darum, ſagt Mone, wurden in der Nähe, nemlich in Poſen, die Könige begraben; darum heißt Gneſen ein Neſt, weil die Seelen der Abgeſtorbenen als junge Vögel in die andere Welt kommen, weil ſie die Schalen des irdiſchen Lebens aufgeſprengt und abgeworfen, und weil Vogel, Seele und Geiſt nicht nur in den Nordiſchen, ſondern in allen Religionen ſo bedeutungs-

volle Bilder sind. Was Gnesen in Polen, das war Nemtsch (Njemzi) in Schlesien, Njam's Stadt, wie es selbst der Name bezeugt.

Nikur. S. Nöcken.

Ninwa. Unter diesem Namen sollen die Böhmen und Mähter eine Göttin der Unterwelt, der Proserpina ähnlich, verehrt haben.

Niord, nach der Skandinavischen Mythologie der Gott des Windes, der Schiffahrt, des Handels und des Reichthums; auch Jagd und Fischfang standen in seinem Schutze; seiner Macht gehorchten Meer und Feuer. Er war zwar nur vom Geschlechte der Vanen (s. d. Art.), wurde aber von diesen gegen den Häner den Asen als Geißel überlassen, und blieb dann beständig im Gefolge der Götter. Seine Wohnung heißt Noatun, seine Gemahlin Skade, eine Tochter des Riesen Thiasse (s. d. Art.). Skade wollte auf den Felsen in Thrymheim wohnen, wo ihr Vater gehauset hatte; Niord hingegen wollte sich in der Nähe des Meeres aufhalten, bis endlich beide übereinkamen, wechselweise neun Nächte (d. i. Tage) in Thrymheim, und drei in Noatun zuzubringen. Ehe Niord mit Skade vermählt war, zeugte er mit seiner Schwester zwei Kinder, den Asen Freyr und die Liebesgöttin Freya. Nach dem Weltuntergange (s. Ragnarokr) kehrt er wieder zu den Vanen zurück. Snorro's Heimskringla zufolge war Niord ein mächtiger König in Schweden, der nach Odin herrschte, und die Opfer der Götter im Gange erhielt. Während seiner Regierung herrschte ungestörter Friede und gute Zeit im Lande; daher glaubten die Schweden, er könnte den Saaten wie den Menschen gebiethen, und erwiesen ihm nach seinem Tode göttliche Ehre. Da er auf dem Krankenlager starb, so ließ er sich zuvor eben so wie Odin mit der Lanzenspitze bezeichnen. Uebrigens wurde er nicht nur in Schweden, sondern auch in Norwegen und auf Island verehrt. S. Skade.

Niorun oder Niörn, nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Jugend. Das Wort Niörn soll so viel als

ungewiß bedeuten, was vielleicht auf die Unbeſtändigkeit und au das ſchnelle Dahinſchwinden der Jugend zu beziehen wäre.

Niörve oder Norve (finſter), nach der Skandinaviſche Mythologie ein Rieſe und Vater der Nat oder Nott (Nacht) ſomit der Großvater des Dagur (d. i. des Tages).

Niſche-Puck, ein Hausgeiſt oder vielmehr Hausgott i Volksglauben der Dithmarſen (im Holſteiniſchen), der dem Hau herrn für Speiſe und Trank in allen Geſchäften und Nöthen hil und auch Reichthum verſchafft. Die ihm dargebrachten Speiſen ſi nichts anderes als ein Opfer um Segen.

Niſſer. S. Kobolde.

Nixen. S. Nöcken.

Noatun, der Wohnſitz des Skandinaviſchen Gottes Nior

Nocena. Unter dieſem Namen verehrten die alten Böhm und Mährer den Mond, oder vielmehr eine Göttin des Mon (Diana).

Nöcken oder Nicken. Dieſe weiblichen Weſen der N ſchen Mythologie gehören zu dem Geſchlechte der Schwarzelfen, gleichen in vielen Stücken den Griechiſchen Najaden; nur daß Geſtalt nach unten in einen ungeheuern Fiſchſchwanz ausgeht. die Najaden ſchützen und bewohnen ſie Quellen und Flüſſe; aber auch oft die Menſchen bei den Füſſen in's Waſſer, und ſie dann. Von dieſen Nöcken oder Nicken ſtammt wohl der in reren Teutſchen Gegenden bekannte unförmliche Waſſergeiſt Ni Dänemark, Schweden und Norwegen Nöck, Isländiſch Nikur mittlern Latein Neccus), der ebenfalls die Menſchen in's W zieht, und den man in Schweden durch etwas Metalliſches z ſöhnen ſucht. Eben daher laſſen ſich auch die in der Teutſchen

chenwelt ſo bekannten weiblichen Niren herleiten, welche auch Quellen und Flüſſe beſchützen, und ſich in denſelben aufhalten; aber gewöhnlich als Mädchen von der reitzendſten Geſtalt geſchildert werden. Sie miſchen ſich gern in die Angelegenheiten der Menſchen, und nehmen beſonders an den Schickſalen liebender Jünglinge und Mädchen den thätigſten Antheil. Ja oft geſchah es, daß ſich eine Nixe ſelbſt in einen ſchönen Jüngling verliebte, und ihn zu ſich in ihre Korallenburg unter den Fluthen hinab zog. Ueberhaupt ſpielen die Niren in den Volksſagen, die ihnen oft einen ſchalkhaften, und ſelbſt boshaften Charakter beilegen, eine wichtige Rolle. Die Benennung der Nöcken oder Nicken will Adelung auf das Wort Necken gründen, das bei den älteſten Schweden den Gott des Meeres bezeichnet haben ſoll.

Nordiſche Mythologie nennen wir das Heidenthum der alten Skandinavier, d. i. der älteſten Bewohner von Dänemark, Norwegen, Schweden und Island, in ſofern uns ihre Götter- und Heldengeſchichte durch die nach und nach aufgefundenen Schriften der alten Nordiſchen Dichter (Skalden) bekannt geworden iſt. Die Hauptquelle der Nordiſchen Mythologie iſt die Edda. Unter dieſem Namen, der ſo viel als Aeltermutter, oder nach Andern Poetik, Anweiſung zur Dichtkunſt bedeutet, beſitzen wir zwei Sammlungen Isländiſcher Dichtungen. Die erſte dieſer Sammlungen, welche man die ältere oder Sämundiſche Edda nennt, ſoll von Sämund Sigfuſſon, einem gelehrten Isländiſchen Geiſtlichen (geboren 1056, geſtorben 1133) veranſtaltet worden ſeyn. Dieſe rhytmiſche Edda war ſeit mehreren Jahrhunderten in Island vergraben und vergeſſen, bis endlich im Jahre 1643 der Biſchof Brynjulf Svendſen zu Skalholt einen Pergamentkodex davon entdeckte. Seit dieſer Zeit wurde ſie eifriger bearbeitet, und beſonders folgende drei Theile derſelben bekannt gemacht: Voluſpa (die Weiſſagung der Vole, des Zauberweibes), Havamal (das hohe Lied) und Runecapitule (das runiſche Kapitel), worin ſich Odin ſeiner Stärke im Zauberliedern rühmt. Mone verſuchte eine eigene Anordnung ſämmtlicher Lieder der alten Edda, und theilte ihren Inhalt

in drei Arten religiöſer Ueberlieferungen; nemlich in die mythologiſchen, epiſchen und myſteriöſen. Der erſte Theil umfaßt die Geſchichte der Götter und der Welt, wozu dieſe Lieder gehören: 1.) Die große Voluspa, d. i. die Weiſſagung der Vole. Dieſes einzige Lied enthält die Grundzüge der ganzen Nordiſchen Religion, von der Schöpfung der Welt bis zu ihrem Untergange. 2.) Vafthrudnis-Mal, der Wettſtreit in der Religionsweisheit zwiſchen Odin und dem Rieſen Vafthrudner, ähnlichen Inhalts wie die Voluspa. 3.) Grimnis-Mal, ein Wettſtreit um die Gewalt zwiſchen Odin und ſeiner Gemahlin Frigga, worin Odin den Zuſtand des Himmels, der Erde, und ſein eigenes Weſen offenbart. 4.) Alvis-Mal, das Lied vom Zwerge Alvis, der dem Thor erklären muß, wie ſich die himmliſchen, irdiſchen und unterirdiſchen Weſen die Welt vorſtellen. 5.) Thryms-Quida oder Hamarsheimt, die Sage von Thor und Loke, wie ſie durch Liſt und Gewalt dem Rieſen Thrym den geſtohlenen Hammer Mjölner wieder entreißen. 6.) Hymis-Quida, die Sage vom Rieſen Hymr, dem Thor und Tyr den großen Keſſel abgewonnen, worin Aeger das Bier für die Götter kochen mußte. 7.) Aegis-Drecka oder Loka-ſenna, das Gaſtmahl bei Aeger, oder Lokes Zank mit den übrigen Göttern bei Tiſche. 8.) Harbards-liod, Harbards Lied, der Zank Thors mit dem Fährmanne Harbardr, den er nicht überwältigen kann. 9.) För-Skirnis, Skirners Fahrt, die Brautwerbung desſelben um die Rieſentochter Gerda für den Gott Freyr. 10.) Fiölsvinns Mal, das Lied vom Vielwiſſer (Fiölsvithr), der dem Svipdag viele Räthſel auflöſ't, bis Menglöth ihren Geliebten Svipdag erkennt und aufnimmt. 11.) Hrafnagaldur Odins, der Rabenruf Odins, enthält die Ahnungen von Balders Tod, und die angſtvollen Rathſchläge der Götter darüber. 12.) Vegtams-Quida, die Sage von Vegtamr (Odin), wie er in der Unterwelt die Vole im Grabe beſchwört, und zur Weiſſagung über Balders Tod zwingt. 13.) Hyndlu-liod, das Lied von der Hyndla, oder die kleine Voluspa, leitet die Geſchlechter der Helden von den Göttern ab. In dem erſten Theile der alten Edda ſind alſo drei Grundgedanken enthalten, die Schöpfungsgeſchichte, Balders Tod und

Untergang der Götter nebst dem Uebergang zum Göttergeschlechte. — Der zweite Theil ist der größte und begreift die Heldenlieder, deren Hauptinhalt dem des Teutschen Heldenbuches (s. d. Art.) gleich ist. Auch dieser Theil der Edda enthält drei große Grundgedanken, Sigurds Vorältern, Sigurds Thaten und Tod, und den Untergang des Heldengeschlechts (s. Art. Nibelungenlied), das aber, wie die Götter zu den Helden, so durch Ragnar Lodbrok zu den Menschen übergeht. — Der dritte Theil der alten Edda begreift die Geheimlehre oder die eigentliche Glaubenslehre. Dazu kann man auch die große Voluspa zählen, die an der Spitze des Ganzen steht. Außer ihr gehören aber vorzüglich hieher das Havamal (das hohe Lied), welches Odins Sittenlehre enthält; und das Rigsmal, welches die Wanderung des Rigr (Erich) oder Heimdal, d. h. die Geburt der drei Stände, der Knechte, Freien und Edlen, beschreibt. — Die zweite Sammlung jener altnordischen Dichtungen führt den Namen der jüngern Edda, und wurde von Snorro Sturlason, Lagmann auf Island (geboren 1178, erschlagen 1241) veranstaltet. Sie ist eine prosaische Erzählung der Göttergeschichte, worein viele Strophen der alten Edda verwebt sind, so daß diese neuere Sammlung blos für einen Auszug der ältern poetischen Edda gehalten wird. Daß die jüngere Edda keineswegs als damals geglaubtes Religionssystem anzusehen sey, geht schon aus der Zeit ihrer Entstehung hervor; auch sollte sie nach der ausdrücklichen Absicht ihres Verfassers nichts anderes seyn, als der mythologische Theil zu einem Lehrbuche der altnordischen Poesie, worin zugleich Sprachlehre und Verskunst enthalten sind. Der Umfang und die Eintheilung dieses Werkes ist zwar nach den Ausgaben und Uebersetzungen verschieden; doch lassen sich vom Ganzen am füglichsten drei Haupttheile angeben. Der erste Theil, Gylfaginning (Gylfe's Täuschung) ist dramatisch. Die Form nemlich, in welcher dieser Theil bearbeitet ist, besteht darin, daß Gylfe, ein Schwedischer Herrscher, unter dem angenommenen Namen Gangler in einen Pallast der Götterstadt Asgard kommt, wo drei auf einem Throne sitzen, die ihm seine Fragen über die Grundsätze der Nordischen Religion beantworten. Der zweite Theil Bragarädur (Bragas Rede oder Erzählung) ist erzählend. Aeger

(ſ. d. Art.) wird nemlich von den Göttern in Asgard bewirthet. Braga (ſ. d. Art.) ſitzt neben ihm, und erzählt ihm von den Thaten und Schickſalen der Götter. Der dritte Theil endlich heißt Skalda (Dichtkunſt), und iſt eine Anweiſung zur altnordiſchen Poeſie, worin nicht nur der Unterricht im äußern Vers- und Strophenbau, die Erklärung verſchiedener poetiſcher Namen und Redensarten, ſondern auch die ſkaldiſche Buchſtabenlehre und deren Vergleichung mit der Lateiniſchen enthalten iſt. — Nebſt den Quellen der Edda gibt es noch verſchiedene mindere Hülfsmittel der Nordiſchen Mythologie, wohin beſonders die Nordiſchen Sagen und Volkslieder, und unter den erſtern vorzüglich die Wilkina- die Niflunga- und die Volſunga-Saga, gehören. Die jüngere Edda, und von der ältern die Voluspa, das Havamal und das Runecapitule, gab Peter Reſen, Profeſſor der Ethik und Bürgermeiſter zu Kopenhagen, im Urtexte ſammt einer Däniſchen und Lateiniſchen Ueberſetzung im Jahre 1665 heraus. Daher heißt ſie auch die Reſeniſche Edda (Edda Resenii). Davon erſchien im Jahre 1777 zu Stettin eine Teutſche, aber ſchlecht gerathene Ueberſetzung von dem königl. Preußiſchen Konſiſtorialrathe Jakob Schimmelmann. Seit dieſer Zeit ſind mancherlei Bearbeitungen und Ueberſetzungen der jüngern Edda erſchienen. Nyerup, der ſich überhaupt um die Nordiſche Mythologie große Verdienſte erworben hat, lieferte eine Däniſche Ueberſetzung (Kopenhagen 1808), und ſpäter (1816) ein Wörterbuch der Skandinaviſchen Mythologie, von Sander in's Teutſche überſetzt. Von Rühs beſitzen wir eine Teutſche Ueberſetzung (Berlin 1812), und zu Leipzig erſchien im Jahre 1818: Mythologiſche Dichtungen und Lieder der Skandinavier, überſetzt von Majer. Etwas langſamer ging es mit der ältern oder Sämundiſchen Edda. Der erſte, von Peter Reſen noch nicht herausgegebene Theil wurde durch das von Arnas Magnuſen (Magnaeus), Profeſſor der Alterthümer zu Kopenhagen, geſtiftete Inſtitut im Jahre 1787 im Originaltext mit einer Lateiniſchen Ueberſetzung und Anmerkungen herausgegeben. Im Jahre 1813 erſchien ein zweiter Band dieſes Werkes, der dritte wird aber noch immer erwartet. Raſk veranſtaltete davon eine Handausgabe, die ſich beſonders in ſprachlicher Hinſicht

auszeichnet; und von Afzelius besitzen wir: Collectio carminum veterum Scaldorum Saemundiana dicta, Ex Recens. Rask. curavit Aszelius (Stokholm 1818). Bearbeitungen und Uebersetzungen verschiedener einzelner Gesänge haben unter den Teutschen Denis, Herder, Gräter und Franz Meyer geliefert; so wie Heinrich von der Hagen und die Gebrüder Grimm mehrere, bisher noch ungedruckte Sagen der Edda im Original, und später auch in Teutscher Uebersetzung herausgegeben haben. Endlich hat Mone in seiner Geschichte des Heidenthums im nördlichen Europa (Leipzig 1822) die neueste Bearbeitung und Deutung der Skandinavischen Mythen geliefert. — Ueber die Aechtheit und das Alterthum der Nordischen Mythologie wurde vielfach, und zum Theil mit bitterer Heftigkeit bis auf die neuesten Zeiten gestritten. Als Gegner der Edda traten Schlözer, Adelung, Delius und Rühs auf. Theils behaupten sie, daß das Skandinavische Religionssystem blos verunstaltetes Christenthum sey; theils, daß diese ganze Mythologie nur zum Behufe der Dichtkunst mit Benützung des Christenthums und der Griechisch-Römischen Mythen weit später, vielleicht von Mönchen, zusammengeschrieben worden. Den Angriffen dieser Gelehrten begegneten als standhafte Verfechter des Nordischen Alterthums P. E. Müller, Professor der Theologie zu Kopenhagen (über die Aechtheit der Asalehre. Aus dem Dänischen übersetzt von Sander. Kopenhagen 1811), Friedrich Heinrich von der Hagen, die Gebrüder Grimm, Docen, und andere; die denn auch bei der eigenthümlichen Ausbildung der Eddalehre, noch mehr aber bei den häufig nachgewiesenen historischen Spuren die Oberhand behalten dürften.

Nordre (Nord), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Zwergen, welche den Himmel an seinen vier Ecken unterstützen, und durch ihr abwechselndes Blasen den Wind verursachen. Die drei übrigen Zwerge heißen: Östre (Austre), Vestre, Südre. Vergl. Alfadur.

Nornen. So heißen nach der Skandinavischen Mythologie eigentlich drei jungfräuliche Göttinnen, die den Lauf der Dinge nach

unabänderlichen Geſetzen ordnen, und das Leben und die Schickſale der Menſchen unwiderruflich beſtimmen. Da ihnen durchaus nichts verborgen iſt, ſo ſuchen oft ſelbſt die Götter bei ihnen Rath und Belehrung. Mit Recht kann man ſie daher Göttinnen der Zeit und des Schickſals nennen, das unerbittlich über Götter und Menſchen waltet. Ihre beſondern Namen ſind: Urd (Vergangen), Verande (Während, Gegenwärtig) und Skuld (Künftig). Sie wohnen bei dem Urdarborne, d. i. dem Brunnen der Vergangenheit, an welchem die Eſche Ygdraſil (ſ. d. Art.) ſteht. Unter dieſem Baume iſt ein prachtvoller Saal, aus welchem ſie täglich hervorkommen, Waſſer aus dem Brunnen ſchöpfen, und ſowohl damit, als mit dem herumliegenden weißen Lehm jenen Welt- oder Lebensbaum befeuchten, damit ſeine Zweige weder verdorren noch faulen. Das Waſſer iſt ſo heilig, daß alles, was in den Brunnen kommt, weiß wird wie das Häutchen, das zwiſchen der Eierſchale und dem Eiweiß liegt, und Skiall heißt. Von dem Baume aber fällt der Thau auf die Erde, der Honigthau genannt wird, und wovon ſich die Bienen nähren. Auch werden zwei Vögel im Urdarbrunnen genährt; ſie heißen Schwäne, und von ihnen ſtammen alle Vögel dieſer Art ab. Skuld, die jüngſte Norne, iſt der Voluspa zufolge blos auf einem Schilde oder auf einem Stabe eingegraben, was nach Gräters Meinung ſo viel bedeutet, als: ſie iſt noch nicht da, aber ſie wird doch erwachen, ſie iſt zukünftig, die Zukunft ſelbſt. Denn die alten Norder gruben ihre Buchſtaben oder Runen (ſ. d. Art.) gewöhnlich auf hölzerne Stäbe ein, und bedienten ſich ihrer zu Zaubereien, Beſchwörungen, und vorzüglich um Todte zu erwecken. Die Nornen wurden im ganzen Norden verehrt. Man hatte ihnen ſogar kleine Tempel geheiligt, die Anfangs freilich nur Felſengrotten und Höhlen ſeyn mochten, aber dennoch dem religiöſen Zwecke entſprachen. Vorſorgende Väter beſuchten dieſe heiligen Grotten, thaten feierliche Gelübde, und befragten die Orakel der Nornen über das Schickſal ihrer Kinder. Außer dieſen drei großen Zeit- und Schickſalsgöttinnen gab es noch eine andere Art Nornen, da dieſe Benennung bald ſo allgemein wurde, daß man darunter auch die weiblichen Schutzgeiſter, und ſogar die Zauberinnen und Wahrſagerinnen

verſtand, die in dem Leben und den Schickſalen einzelner Menſchen auf irgend eine Weiſe thätig erſchienen. Doch führten dieſe den Namen Nornen nicht mehr ſo allein und vorzugsweiſe wie die Hauptnornen, ſondern ſie wurden gemeiniglich noch durch beſondere charakteriſtiſche Namen von jenen unterſchieden, aus welchen ſich ihre Beſtimmung leicht erkennen läßt. So werden jene Weſen, welche einzelne Menſchen gleich von ihrer Geburt an beſchützen, und die in der Edda unter dem Namen Nornen erſcheinen, in den Geſängen und hiſtoriſchen Sagen bald Spadyſir (weiſſagende Göttinnen), bald Fylgior (Begleiterinnen), bald Hamingior (Geſtaltungen) genannt. Die verſchiedenen Unterarten der Nornen ſind ſelbſt in der proſaiſchen Edda gegründet, die ausdrücklich ſagt, daß es mehrere Nornen gebe; nemlich diejenigen, die ſich bei der Geburt eines jeden Kindes einfinden, um ihm ſeine Lebenszeit zu beſcheren, und dieſe wären vom Göttergeſchlechte; andere dagegen ſeyen vom Elfengeſchlechte, und noch andere vom Zwergengeſchlechte. Als Gangler (ſ. d. A.) ſich äußerte, daß die Nornen die Schickſale ſehr ungleich austheilten, indem einige Menſchen in Pracht und Herrlichkeit, andere in Armuth und Elend leben: antwortete ihm Har (ſ. d. Art.), daß die guten Nornen Glück, die böſen hingegen Unglück bringen. Nach dieſer Antwort gibt es alſo von den untergeordneten Nornen noch zwei Hauptgattungen, nemlich gute und böſe, und unter den letztern mögen wahrſcheinlich die vom Zwergengeſchlechte verſtanden ſeyn. Aus dem Geſagten ergibt ſich folgendes Reſultat: Es gibt dreierlei Arten von Nornen. 1.) Die Hauptnornen: Urd, Verande und Skuld. 2.) Die Schutznornen, welche einzelne Menſchen beſchützen, ihre Handlungen lenken, und ſchon bei der Geburt ihr künftiges Schickſal vorbereiten, daher ſie auch als Geburtsgöttinnen gelten. 3.) Die Zaubernornen, die, alles Göttlichen entäußert, nichts als eine Art von Wahrſagerinnen oder Hexen ſind. Jetzt noch etwas von Rone's originellen Anſichten über das Weſen und die Bedeutung der Nornen. Der Urdarbrunnen, ſagt er, iſt ein Bild des Werdens und der Geburt, und zwar der organiſchen, zunächſt der menſchlichen Fortpflanzung. Geburt und Weib ſind unzertrennliche Gedanken, daher weibliche Weſen die Wächterinnen und Pfle-

gerinnen des Geburtsbrunnen und der Fortpflanzung. Nornen ſind, ihrem Namen nach, Nährweiber: Brunnen und Bruſt, Waſſer und Milch ſind im Glauben unſrer Voraltern verwandte Ideen. Aus dem Waſſer kommt der Menſch, mit Milch wird er ernährt, im Blute ſtirbt er nach dem Lehrſatze vom gewaltſamen Tode. Das Feuchte iſt es daher, woraus das Leben hervor — und wohin es zurückgeht; wie alſo die Nornen am Eingange des Lebens ſtehen, ſo die Valkyren am Ausgange desſelben. Die weiße Farbe, die bei den Nornen ſo ſehr bedeutend iſt, mag ſich auf die Unſchuld des Neugebornen beziehen. Die weiße Eihaut deutet auf die Geburt (das Ei) und die Entwickelungskreiſe, wodurch die Emanationen erſcheinen. Die Schwäne endlich, und der Satz, daß alles im Urdarbrunnen weiß wird, hängt offenbar mit der Nordiſchen Lehre von der Wiedergeburt (dem ewigen Leben) zuſammen. Vergl. Valkyren.

Roſſa. S. Hnos.

Nothfeuer, ein Feuer, welches das abergläubiſche Landvolk in ſehr vielen Gegenden Teutſchlands bei anſteckenden Krankheiten, Viehſeuchen, Vermehrung des Feldungeziefers u. ſ. w. unter freiem Himmel auf folgende Art anzumachen pflegt: Man nimmt einen trockenen Pfahl aus einem Zaune, wickelt ein Haarſeil oder ſonſt einen Strick darum, und zieht ihn ſo lange hin und her, bis er Feuer fängt, welches dann durch brennbare Stoffe ſorgfältig unterhalten wird. Durch dieſes Feuer nun wird das Vieh dreimal mit Gewalt getrieben, um es vor Krankheit zu bewahren; die dadurch erzeugte Aſche wird auf die Felder und die Gemüſekräuter geſtreut, um ſie vor Raupen und anderem Ungeziefer zu ſichern; und die Menſchen ſelbſt kochen Gemüſe dabei, eſſen es, und glauben dadurch von verſchiedenen Krankheiten auf längere Zeit befreit zu ſeyn. Adelung leitet die Benennung von dem Worte Noth ab, ſofern dieſes Mühe, Anſtrengung, oder auch äußern phyſiſchen Zwang bedeutet; da eines Theils die Flamme aus dem Holze mit Anſtrengung erzwungen, andern Theils das Vieh mit Gewalt hindurch getrieben

wird. Das Nothfeuer reicht wohl in seinem Ursprunge bis in die ersten Zeiten des Teutschen Heidenthums hinauf, und scheint bei der Begehung der Jahresfeste ein wichtiger Theil des hiezu bestimmten Gottesdienstes gewesen zu seyn. — Eine Art des Nothfeuers ist das bekannte Johannesfeuer (Hanfenfeuer), das am Tage Johannes des Täufers (24. Juni) fast in ganz Teutschland, Böhmen, Mähren und auch in andern Ländern gebräuchlich ist. Man versammelt sich dabei sehr zahlreich, singt verschiedene Volkslieder, tanzt um das Feuer, und springt durch — oder über die Flammen. Dieses Springen hat nach Verschiedenheit der Oertlichkeit verschiedene Bedeutungen: hier glaubt man sich dadurch vor dem Veberen und vor Krankheiten zu schützen; dort geräth der Hanf um so besser, je höher man springt; anderswo verkürzt ein höherer Sprung ein längeres Leben u. s. w. Auch setzte man häufig mit Pferden über das Feuer, oder warf einen Pferdskopf hinein, um dadurch die Hexen zum Erscheinen zu zwingen. Noch kann man zu den Nothfeuern die Osterfeuer rechnen, die am Charfamstag in Oberteutschland gewöhnlich sind, und worin nach der Volksmeinung Judas verbrannt wird. Die Nothfeuer, sagt Mone, sind Gegenstücke zu den heiligen Brunnen, und wie diese im Kleinen den Urdarborn (s. d. Art.) zum Vorbilde haben, so ist das Nothfeuer eine mikrokosmische Surturs-flamme (s. Surtur). Der Weltbrand (s. Ragnarokr) geht aus den sich reibenden Weltkräften hervor, welche die Weltachse entzünden; das Nothfeuer entsteht durch Umwindung und Reibung des Zaunpfahls.

Nothhemd, ein Hemd, welches ehedem nach der Meinung abergläubischer Menschen fest machen, d. i. gegen Stich, Hieb und Schuß sichern sollte. Der Aberglaube ließ es auf folgende Art zubereiten: In der Christnacht müssen zwei unschuldige Mädchen, die noch nicht sieben Jahre alt sind, linnen Garn spinnen, dann weben, und ein Hemd daraus nähen. Auf dem Brusttheile hat es zwei Häupter, eins auf der rechten Seite mit einem langen Barte und einem Helme, eins auf der linken mit einer Krone, wie sie der Teufel trägt. Auf beiden Seiten befindet sich ein Kreuz, und das ganze Hemd ist nur so lang, daß es den Menschen vom Halse an bis

dämmert, und, der Idee folgend, auch das Gräßliche nicht scheut: das Zurückschieben der Wunder, Zauber und Ungeheuer vom nahen Schauplatze; die Verwandlung der mythischen in menschliche und herrliche Verhältnisse; kurz, die Umstaltung der ganzen großen Geschichte in eine fast durchaus wahrscheinliche, und gleichsam gleichzeitige Christlich-Teutsche Rittergeschichte. Denn der Geist des Christenthums durchweht das ganze Gedicht. Die Völkerwanderung war ja eigentlich der Uebergang der Teutschen Völker zur christlichen Religion. Gerade die Burgunden und Gothen waren die ersten Teutschen Christen. Attila, die Geißel Gottes, ist mit seinen Hunnen auch in den Nibelungen der wilde heidnische Gegensatz der christlichen Helden, die zuletzt nur durch sich selbst bezwungen werden können. Ueberhaupt ist in dem Gedichte das Christenthum in allen Beziehungen des Lebens wirksam dargestellt: als alltäglicher erster Gedanke zum Segen des Tagwerkes, als Weihe der Vermählung, als festlicher Kirchgang, als Zuflucht der Trauer und Klage, als Empfang (Taufe) des Neugebornen, und Geleit und Trost des Todes; endlich als milde und fromme Stiftung zur gegenwärtigen und künftigen Seligkeit. Ganz Eigenthum des christlichen Dichters ist die Stelle, wo Hagen den Kapellan in die Donau schleudert: obgleich der Priester nicht schwimmen konnte, dennoch kam er glücklich an's Ufer, denn ihm — sagt der Dichter — half Gottes Hand.

Kritik und Literatur.

Auch nur als Dichtung betrachtet, gehört das Nibelungenlied unstreitig unter die vorzüglicheren Produkte des menschlichen Geistes. Tiefe, stolze Lebenskraft, wie kecke Todeslust; schlichte Gediegenheit mit großartiger feiner Sitte und Zartheit; herztiefe Liebe und Treue in allen, auch den stürmischsten Verhältnissen des Lebens; würdige hohe Männlichkeit, wie anmuthiges, holdseliges Frauenthum in tief verschlungenem, großartigen Lebenszusammenhange offenbaren sich hier dem überraschten Leser auf die eigenthümlichste Weise. Dem behandelten Stoffe entspricht auch die äußere metrische Form, nemlich die vierzeilige jambische und trochäische Strophe in Reimpaaren, zum

Odin oder Othin (Woban). In der Nordiſchen Mythologie muß nothwendig ein älteres und neueres Götterſyſtem, insbeſondere aber ein älterer und jüngerer Odin unterſchieden werden. Der ältere Odin war das Symbol und die Gottheit der Sonne, und in dieſer Hinſicht das höchſte Weſen der älteſten Skandinavier, die wohl eben ſo wie andere Völker in ihrer Kindheit zuerſt nur die Geſtirne und Elemente anbethen mochten. Später aber, als ſich Geſchichtliches mit Religiöſem vermengt, als man hiſtoriſche Perſonen unter dem Namen älterer Gottheiten vergöttert, kurz, als ſich das neuere, in der Edda dargeſtellte Götterthum gebildet hatte: mußte nothwendig auch die Idee von Odin nach und nach manche Veränderung erleiden; ſo zwar, daß, obgleich ihm der oberſte Rang, zum Theil auch die Eigenſchaft als Sonnengott, und vieles Allegoriſche von ſeinem vorigen Weſen blieb, er dennoch als eine ganz andere mythiſche Figur, als jüngerer Odin betrachtet werden muß. Dieſer jüngere Odin nun iſt die oberſte Gottheit der alten Nordländer, das Haupt der Aſen, der Gott und Beherrſcher der Schlachten. Er iſt ein Sohn des Bör und der Rieſentochter Beſtla, Bruder des Vile und Ve, und Enkel des von der Kuh Audumblà aus einem Steine hervorgeleckten Bure (ſ. d. Art.). Börs Söhne, Odin, Vile und Ve, erſchlugen den Weltrieſen Ymer (ſ. d. Art.), bildeten aus deſſen Leichnam die ſichtbare Welt, und erſchufen auch das erſte Menſchenpaar Aſk und Embla. In Odin, als Vater der Götter und Quelle alles Guten, ſind die Eigenſchaften faſt aller übrigen Götter vereinigt. Er iſt deshalb auch Gott der Weisheit und Klugheit, des Reichthums und des Sieges, der Gott und Vater der Dichtkunſt. Darum führt er auch den Beinamen Liodaſmieder (Liedermacher), und ein Gedicht heißt in der altſchwediſchen Sprache Odins-Mjod (Odins Meth). Gränzenlos ſcheint daher Odins Macht; aber dennoch iſt ſowohl er als alle übrigen Aſen dem Schickſale, dieſer ewigen, Alles beſiegenden Nothwendigkeit unterworfen, und darum eben wird er am Tage des Weltunterganges vom Wolfe Fenris verſchlungen. Odin hat nur ein Auge; das andere mußte er zum Pfande ſetzen, als ihm der Eigenthümer des Weisheits- und Dichterbrunnen, Mimer, erlaubte, aus dieſem einen

unabänderlichen Gesetzen ordnen, und das Leben und die Schicksale der Menschen unwiderruflich bestimmen. Da ihnen durchaus nichts verborgen ist, so suchen oft selbst die Götter bei ihnen Rath und Belehrung. Mit Recht kann man sie daher Göttinnen der Zeit und des Schicksals nennen, das unerbittlich über Götter und Menschen waltet. Ihre besondern Namen sind: Urd (Vergangen), Verande (Während, Gegenwärtig) und Skuld (Künftig). Sie wohnen bei dem Urdarborne, d. i. dem Brunnen der Vergangenheit, an welchem die Esche Ygdrasil (s. d. Art.) steht. Unter diesem Baume ist ein prachtvoller Saal, aus welchem sie täglich hervorkommen, Wasser aus dem Brunnen schöpfen, und sowohl damit, als mit dem herumliegenden weißen Lehm jenen Welt- oder Lebensbaum befeuchten, damit seine Zweige weder verdorren noch faulen. Das Wasser ist so heilig, daß alles, was in den Brunnen kommt, weiß wird wie das Häutchen, das zwischen der Eierschale und dem Eiweiß liegt, und Skiall heißt. Von dem Baume aber fällt der Thau auf die Erde, der Honigthau genannt wird, und wovon sich die Bienen nähren. Auch werden zwei Vögel im Urdarbrunnen genährt; sie heißen Schwäne, und von ihnen stammen alle Vögel dieser Art ab. Skuld, die jüngste Norne, ist der Voluspa zufolge blos auf einem Schilde oder auf einem Stabe eingegraben, was nach Gräters Meinung so viel bedeutet, als: sie ist noch nicht da, aber sie wird doch erwachen, sie ist zukünftig, die Zukunft selbst. Denn die alten Norder gruben ihre Buchstaben oder Runen (s. d. Art.) gewöhnlich auf hölzerne Stäbe ein, und bedienten sich ihrer zu Zaubereien, Beschwörungen, und vorzüglich um Todte zu erwecken. Die Nornen wurden im ganzen Norden verehrt. Man hatte ihnen sogar kleine Tempel geheiligt, die Anfangs freilich nur Felsengrotten und Höhlen seyn mochten, aber dennoch dem religiösen Zwecke entsprachen. Vorsorgende Väter besuchten diese heiligen Grotten, thaten feierliche Gelübde, und befragten die Orakel der Nornen über das Schicksal ihrer Kinder. Außer diesen drei großen Zeit- und Schicksalsgöttinnen gab es noch eine andere Art Nornen, da diese Benennung bald so allgemein wurde, daß man darunter auch die weiblichen Schutzgeister, und sogar die Zauberinnen und Wahrsagerinnen

verſtand, die in dem Leben und den Schickſalen einzelner Menſchen auf irgend eine Weiſe thätig erſchienen. Doch führten dieſe den Namen Nornen nicht mehr ſo allein und vorzugsweiſe wie die Hauptnornen, ſondern ſie wurden gemeiniglich noch durch beſondere charakteriſtiſche Namen von jenen unterſchieden, aus welchen ſich ihre Beſtimmung leicht erkennen läßt. So werden jene Weſen, welche einzelne Menſchen gleich von ihrer Geburt an beſchützen, und die in der Edda unter dem Namen Nornen erſcheinen, in den Geſängen und hiſtoriſchen Sagen bald Spadyſir (weiſſagende Göttinnen), bald Fylgior (Begleiterinnen), bald Hamingior (Geſtaltungen) genannt. Die verſchiedenen Unterarten der Nornen ſind ſelbſt in der moſaiſchen Edda gegründet, die ausdrücklich ſagt, daß es mehrere Nornen gebe; nemlich diejenigen, die ſich bei der Geburt eines jeden Kindes einfinden, um ihm ſeine Lebenszeit zu beſcheren, und dieſe wären vom Göttergeſchlechte; andere dagegen ſeyen vom Elfengeſchlechte, und noch andere vom Zwergengeſchlechte. Als Gangler (ſ. d. A.) ſich äußerte, daß die Nornen die Schickſale ſehr ungleich austheilten, indem einige Menſchen in Pracht und Herrlichkeit, andere in Armuth und Elend leben: antwortete ihm Har (ſ. d. Art.), daß die guten Nornen Glück, die böſen hingegen Unglück bringen. Nach dieſer Antwort gibt es alſo von den untergeordneten Nornen noch zwei Hauptgattungen, nemlich gute und böſe, und unter den letztern mögen wahrſcheinlich die vom Zwergengeſchlechte verſtanden ſeyn. Aus dem Geſagten ergibt ſich folgendes Reſultat: Es gibt dreierlei Arten von Nornen. 1.) Die Hauptnornen: Urd, Verande und Skuld. 2.) Die Schutznornen, welche einzelne Menſchen beſchützen, ihre Handlungen lenken, und ſchon bei der Geburt ihr künftiges Schickſal vorbereiten, daher ſie auch als Geburtsgöttinnen gelten. 3.) Die Zaubernornen, die, alles Göttlichen entäußert, nichts als eine Art von Wahrſagerinnen oder Hexen ſind. Jetzt noch etwas von Mone's originellen Anſichten über das Weſen und die Bedeutung der Nornen. Der Urdarbrunnen, ſagt er, iſt ein Bild des Werdens und der Geburt, und zwar der organiſchen, zunächſt der menſchlichen Fortpflanzung. Geburt und Weib ſind unzertrennliche Gedanken, daher weibliche Weſen die Wächterinnen und Pfle-

gerinnen des Geburtsbrunnen und der Fortpflanzung. Nornen sind, ihrem Namen nach, Nährweiber: Brunnen und Brust, Wasser und Milch sind im Glauben unsrer Voraltern verwandte Ideen. Aus dem Wasser kommt der Mensch, mit Milch wird er ernährt, im Blute stirbt er nach dem Lehrsatze vom gewaltsamen Tode. Das Feuchte ist es daher, woraus das Leben hervor — und wohin es zurückgeht; wie also die Nornen am Eingange des Lebens stehen, so die Walkyren am Ausgange desselben. Die weiße Farbe, die bei den Nornen so sehr bedeutend ist, mag sich auf die Unschuld des Neugebornen beziehen. Die weiße Eihaut deutet auf die Geburt (das Ei) und die Entwickelungskreise, wodurch die Emanationen erscheinen. Die Schwäne endlich, und der Satz, daß alles im Urdarbrunnen weiß wird, hängt offenbar mit der Nordischen Lehre von der Wiedergeburt (dem ewigen Leben) zusammen. Vergl. Walkyren.

Nossa. S. Hnos.

Nothfeuer, ein Feuer, welches das abergläubische Landvolk in sehr vielen Gegenden Teutschlands bei ansteckenden Krankheiten, Viehseuchen, Vermehrung des Feldungeziefers u. s. w. unter freiem Himmel auf folgende Art anzumachen pflegt: Man nimmt einen trockenen Pfahl aus einem Zaune, wickelt ein Haarseil oder sonst einen Strick darum, und zieht ihn so lange hin und her, bis es Feuer fängt, welches dann durch brennbare Stoffe sorgfältig unterhalten wird. Durch dieses Feuer nun wird das Vieh dreimal mit Gewalt getrieben, um es vor Krankheit zu bewahren; die dadurch erzeugte Asche wird auf die Felder und die Gemüsekräuter gestreut, um sie vor Raupen und anderem Ungeziefer zu sichern; und die Menschen selbst kochen Gemüse dabei, essen es, und glauben dadurch von verschiedenen Krankheiten auf längere Zeit befreit zu seyn. Adelung leitet die Benennung von dem Worte Noth ab, sofern dieses Mühe, Anstrengung, oder auch äußern physischen Zwang bedeutet; da eines Theils die Flamme aus dem Holze mit Anstrengung erzwungen, andern Theils das Vieh mit Gewalt hindurch getrieben

wird. Das Nothfeuer reicht wohl in seinem Ursprunge bis in die ersten Zeiten des Teutschen Heidenthums hinauf, und scheint bei der Begehung der Jahresfeste ein wichtiger Theil des hiezu bestimmten Gottesdienstes gewesen zu seyn. — Eine Art des Nothfeuers ist das bekannte Johannesfeuer (Hansenfeuer), das am Tage Johanns des Täufers (24. Juni) fast in ganz Teutschland, Böhmen, Mähren und auch in andern Ländern gebräuchlich ist. Man versammelt sich dabei sehr zahlreich, singt verschiedene Volkslieder, tanzt um das Feuer, und springt durch — oder über die Flammen. Dieses Springen hat nach Verschiedenheit der Oertlichkeit verschiedene Bedeutungen: hier glaubt man sich dadurch vor dem Behexen und vor Krankheiten zu schützen; dort geräth der Hanf um so besser, je höher man springt; anderswo verbürgt ein höherer Sprung ein längeres Leben u. s. w. Auch setzte man häufig mit Pferden über das Feuer, oder warf einen Pferdskopf hinein, um dadurch die Hexen zum Erscheinen zu zwingen. Noch kann man zu den Nothfeuern die Osterfeuer rechnen, die am Charsamstag in Oberteutschland gewöhnlich sind, und worin nach der Volksmeinung Judas verbrannt wird. Die Nothfeuer, sagt Mone, sind Gegenstücke zu den heiligen Brunnen, und wie diese im Kleinen den Urdarborn (s. d. Art.) zum Vorbilde haben, so ist das Nothfeuer eine mikrokosmische Surtursflamme (s. Surtur). Der Weltbrand (s. Ragnarokr) geht aus den sich reibenden Weltkräften hervor, welche die Weltachse entzünden; das Nothfeuer entsteht durch Umwindung und Reibung des Zaunpfahls.

Nothhemd, ein Hemd, welches ehedem nach der Meinung abergläubischer Menschen fest machen, d. i. gegen Stich, Hieb und Schuß sichern sollte. Der Aberglaube ließ es auf folgende Art zubereiten: In der Christnacht müssen zwei unschuldige Mädchen, die noch nicht sieben Jahre alt sind, linnen Garn spinnen, dann weben, und ein Hemd daraus nähen. Auf dem Brusttheile hat es zwei Häupter, eins auf der rechten Seite mit einem langen Barte und einem Helme, eins auf der linken mit einer Krone, wie sie der Teufel trägt. Auf beiden Seiten befindet sich ein Kreuz, und das ganze Hemd ist nur so lang, daß es den Menschen vom Halse an bis

zum halben Leibe bedeckt. Auch Gebärende zogen es an, um ſich dadurch ihre Niederkunft zu erleichtern. Contra vero tale indusium, viro tamen mortuo ereptum, a feminis luxuriosis quaeri ferunt, quo indutae non amplius gravescere perhibentur.

Nowgorod. S. Wolkow.

Numejas, der Geſammtname der Polniſchen Hausgötter.

Nyi und Nythi oder Nidi (neu und voll), nach der Skandinaviſchen Mythologie zwei Zwerge, über welche der Mondeslenker Mani (ſ. d. Art.) herrſcht. Die Kinder Bil und Huite ſind aus der irdiſchen Welt ihnen beigegeben, und dieſe vier Weſen bedeuten im kleinen Mondeswechſel dasſelbe, was im größern Tage und Nachtwechſel, Nat, Dagur, Sol und Mani. Wir ſchreiben Neumond (ſagt Mone), der Begriff Neu hat aber hier keinen Sinn; das Wort iſt ein Beweis, wie religiöſe Namen im Leben und in der Sprache fortdauern und falſch verſtanden werden, wenn ihre wahre Bedeutung nicht mehr beſtehen darf. So wurde der Zwerg Ney (Nyi) durch den hier unpaſſenden Begriff Neu erſetzt.

Nyt, einer von den Skandinaviſchen Höllenflüſſen. (ſ. d. A.).

O.

Occopirn, einer von den zwölf altpreußiſchen Göttern der dritten Ordnung; doch ſoll er eigentlich mit Perkunos, dem höchſten Gotte Himmels und der Erde, eins geweſen ſeyn. Nahe mit ihm verbunden iſt auch der Lichtgott Schwayxtix, der blos als eine Emanation des Hauptgottes Perkunos zu betrachten iſt.

Oden. S. Odin.

Odin oder Othin (Wodan). In der Nordischen Mythologie muß nothwendig ein älteres und neueres Götterſyſtem, insbeſondere aber ein älterer und jüngerer Odin unterſchieden werden. Der ältere Odin war das Symbol und die Gottheit der Sonne, und in dieſer Hinſicht das höchſte Weſen der älteſten Skandinavier, die wohl eben ſo wie andere Völker in ihrer Kindheit zuerſt nur die Geſtirne und Elemente anbethen mochten. Später aber, als ſich Geſchichtliches mit Religiöſem vermengt, als man hiſtoriſche Perſonen unter dem Namen älterer Gottheiten vergöttert, kurz, als ſich das neuere, in der Edda dargeſtellte Götterthum gebildet hatte: mußte nothwendig auch die Idee von Odin nach und nach manche Veränderung erleiden; ſo zwar, daß, obgleich ihm der oberſte Rang, zum Theil auch die Eigenſchaft als Sonnengott, und vieles Allegoriſche von ſeinem vorigen Weſen blieb, er dennoch als eine ganz andere mythiſche Figur, als jüngerer Odin betrachtet werden muß. Dieſer jüngere Odin nun iſt die oberſte Gottheit der alten Nordländer, das Haupt der Aſen, der Gott und Beherrſcher der Schlachten. Er iſt ein Sohn des Bör und der Rieſentochter Beſtla, Bruder des Vile und Ve, und Enkel des von der Kuh Audumblà aus einem Steine hervorgeleckten Bure (ſ. d. Art.). Börs Söhne, Odin, Vile und Ve, erſchlugen den Weltrieſen Ymer (ſ. d. Art.), bildeten aus deſſen Leichnam die ſichtbare Welt, und erſchufen auch das erſte Menſchenpaar Aſk und Embla. In Odin, als Vater der Götter und Quelle alles Guten, ſind die Eigenſchaften faſt aller übrigen Götter vereinigt. Er iſt deshalb auch Gott der Weisheit und Klugheit, des Reichthums und des Sieges, der Gott und Vater der Dichtkunſt. Darum führt er auch den Beinamen Liodaſmieder (Liedermacher), und ein Gedicht heißt in der altſchwediſchen Sprache Odins-Mjod (Odins Meth). Gränzenlos ſcheint daher Odins Macht; aber dennoch iſt ſowohl er als alle übrigen Aſen dem Schickſale, dieſer ewigen, Alles beſiegenden Nothwendigkeit unterworfen, und darum eben wird er am Tage des Weltunterganges vom Wolfe Fenris verſchlungen. Odin hat nur ein Auge; das andere mußte er zum Pfande ſetzen, als ihm der Eigenthümer des Weisheits- und Dichterbrunnen, Mimer, erlaubte, aus dieſem einen

Trunk zu thun. Dafür ward er aber auch so weise, daß er Alles wußte, und in die fernste Zukunft blicken konnte. In Asgard, der Götterstadt, hat er drei Paläste, Gladsheim, Valaskjalf und Valhalla. In dem ersten führt er den Vorsitz in der Versammlung der Diar (s. d. Art.); im zweiten sitzt er auf dem Thronsitze Hlidskjalf, von welchem er die ganze Welt überschaut; und in Valhalla versammelt er die in der Schlacht gefallenen Helden um sich; theils, um dadurch ihre Tapferkeit zu belohnen, theils und vorzüglich aber, um einst beim Weltuntergange desto mehr Kämpfer gegen Surturs Scharen zu haben. Diese Helden, Einherier genannt, leben in Valhalla ein wahres Heldenleben. Täglich ziehen sie Morgens auf die Kampfbahn (Odinstun) zum Kampfspiele, wo einer den andern zu Boden streckt, aber keiner stirbt. Sobald die Zeit des Mahles herannaht, stehen sie alle frisch und gesund auf, versammeln sich in der Halle, und schmausen an Odins Tafel. Sie nähren sich von Fleisch und Speck des Ebers Sährimner, wozu sie Bier und Meth trinken. Odin selbst aber genießt nichts anderes als Wein; die Speisen, die ihm vorgesetzt werden, gibt er seinen zwei Wölfen Gere und Freke. Auf seinen Schultern sitzen zwei Raben, Hugin (Gedanken, Vernunft) und Munin (Wissen). Diese läßt er täglich die Welt umfliegen, und gegen die Mittagszeit zurückkehren, wo sie ihm dann in's Ohr flüstern, was sie auf der Erde gesehen und gehört haben. Daher heißt er auch Ravnegud (Rabengott). Seine Mundschenkinnen sind die zwei Valkyren Rista und Mista. Sein Roß, Sleipner genannt, hat acht Füsse, ist das beste von allen Pferden, und wurde von Loke, der sich in eine Stutte verwandelt hatte, mit dem Riesenhengste Svadilfar erzeugt. Sein Speer heißt Gungner, und ist so künstlich, daß er von selbst die größten Niederlagen anrichtet. — Odins merkwürdigste Thaten sind folgende:

1.) Er erschlug mit seinen zwei Brüdern Vile und Ve den Ur-Riesen Ymer, und schuf dann mit ihnen aus dessen Leichnam die sichtbare Welt (Vergl. Alfadur).

2.) Mit eben diesen zwei Brüdern, oder nach der Voluspa

auszeichnet; und von Afzelius besitzen wir: Collectio carminum veterum Scaldorum Saemundiana dicta, Ex Recens. Rask. curavit Aszelius (Stokholm 1818). Bearbeitungen und Uebersetzungen verschiedener einzelner Gesänge haben unter den Teutschen Denis, Herder, Gräter und Franz Meyer geliefert; so wie Heinrich von der Hagen und die Gebrüder Grimm mehrere, bisher noch ungedruckte Sagen der Edda im Original, und später auch in Teutscher Uebersetzung herausgegeben haben. Endlich hat Mone in seiner Geschichte des Heidenthums im nördlichen Europa (Leipzig 1822) die neueste Bearbeitung und Deutung der Skandinavischen Mythen geliefert. — Ueber die Aechtheit und das Alterthum der Nordischen Mythologie wurde vielfach, und zum Theil mit bitterer Heftigkeit bis auf die neuesten Zeiten gestritten. Als Gegner der Edda traten Schlözer, Adelung, Delius und Rühs auf. Theils behaupten sie, daß das Skandinavische Religionssystem blos verunstaltetes Christenthum sey; theils, daß diese ganze Mythologie nur zum Behufe der Dichtkunst mit Benützung des Christenthums und der Griechisch-Römischen Mythen weit später, vielleicht von Mönchen, zusammengeschrieben worden. Den Angriffen dieser Gelehrten begegneten als standhafte Verfechter des Nordischen Alterthums P. E. Müller, Professor der Theologie zu Kopenhagen (über die Aechtheit der Asalehre. Aus dem Dänischen übersetzt von Sander. Kopenhagen 1811), Friedrich Heinrich von der Hagen, die Gebrüder Grimm, Docen, und andere; die denn auch bei der eigenthümlichen Ausbildung der Eddalehre, noch mehr aber bei den häufig nachgewiesenen historischen Spuren die Oberhand behalten dürften.

Nordre (Nord), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Zwergen, welche den Himmel an seinen vier Ecken unterstützen, und durch ihr abwechselndes Blasen den Wind verursachen. Die drei übrigen Zwerge heißen: Oestre (Austre), Vestre, Südre. Vergl. Alfadur.

Nornen. So heißen nach der Skandinavischen Mythologie eigentlich drei jungfräuliche Göttinnen, die den Lauf der Dinge nach

nen Bohrer, Rati genannt, hervor, und bath den Bauge, damit den Felsen zu durchbohren. Nachdem Bauge längere Zeit gebohrt und hierauf versichert hatte, der Stein wäre schon durchbohrt; blies Bölverk in das Loch, und schloß aus dem Staube, der ihm ins Gesicht flog, daß ihn Bauge zu überlisten dachte. Er hieß ihn also zum zweitenmal bohren. Als er sich dann durch abermaliges Hineinblasen überzeugt hatte, daß der Felsen durchbohrt sey, verwandelte er sich in einen Wurm (oder Schlange), und kroch durch das Loch. Bauge stach zwar mit dem Bohrer nach ihm, aber vergebens. So kam Bölverk in die Höhle, wo die schöne Gunlöda, Suttungs Tochter, den Meth bewachte. In seiner wahren Gestalt gewann er Gunlö das Liebe, theilte mit ihr durch drei Nächte das Lager, und erhielt dafür die Erlaubniß, drei Züge von dem Meth zu thun. Bei dem ersten Zuge leerte er den ganzen Kessel Odväir, bei dem zweiten das Gefäß Boden, bei dem dritten das Behältniß Son aus, und hatte auf diese Art allen Meth bei sich. Hierauf verwandelte er sich in einen Adler und flog eiligst davon. Suttung, der ihn fliegen sah, nahm sogleich auch die Gestalt eines Adlers an, und verfolgte ihn. Sobald die Asen Odin von weitem kommen sahen, setzten sie auf den Platz der Götterstadt verschiedene Gefäße, in welche er bei seiner Ankunft den geraubten Meth durch den Schnabel fließen ließ. Da ihn aber Suttung so hitzig verfolgte, verlor er aus Angst auch etwas von hinten, was jedermann zu Dienste stand, und wovon die Dichterlinge und Reimschmiede kommen. Suttungs Meth aber gab Odin den Asen und allen guten Dichtern. Dieß ist nach dem Ausdrucke der Edda der Ursprung der Dichtkunst, die auch Odins Fang — Fund oder Trank, sonst auch der Asen Trank und Gabe genannt wird (Vergl. Quaser).

6.) Um über das Schicksal seines, von bösen Träumen geängstigten Sohnes Balder (s. d. Art.) nähere Auskunft zu erhalten, ritt er selbst zur Unterwelt, und zwang durch seine Zauberkraft eine Vole (Wahrsagerin, Hexe), ihm auf seine Fragen Antwort zu geben. Der Widerspruch, daß der Oberste der Götter, dem überdies noch seine zwei Raben, der Trunk aus Mimers Born, und Mimers

einbalsamirtes Haupt alle Zukunft entdecken mußten, erst eine Wahrsagerin befragen muß, zeigt hier deutlich den historischen Einfluß späterer Zeit, wo nach Saxo's und Snorro's Bericht der Asе (Asiate) Odin als Mensch und großer Zauberer aufgefaßt war.

7.) Einst kam er unter dem Namen Grimner zu Geirrod, dem Könige des Gotnalandes, und weigerte sich, auf die Frage, wer er eigentlich wäre, nähere Auskunft zu geben. Geirrod schöpfte Verdacht, ließ ihn binden, und zwischen zwei Feuer aufhängen, wo er acht Tage lang bleiben mußte. In dieser Lage gab Odin durch Geirrods Zauberei gezwungen, verschiedenes von seinen Thaten und Abentheuern an, und mußte zuletzt auch gestehen, daß er Odin sey. Nun eilte Geirrod, ihn vom Feuer zu nehmen; stolperte aber, fiel in sein zufällig enthlößtes Schwert, und fand so seinen Tod.

8.) Odin machte einst unter dem Namen Gangrathr (Gangklug) eine Reise zu dem weisen Riesen Vafthrudner, um diesen zu einem Wettstreit in Weisheit und Gelehrsamkeit aufzufordern. Nach vielen beiderseits gegebenen und beantworteten Fragen erkennt der Riese an Gangrathrs letzter Frage: was nemlich Odin seinem Sohne Balder ins Ohr sagte, ehe dieser den Scheiterhaufen bestieg, daß er sich mit Odin selbst in Streit eingelassen. Da er die geheimnißvolle Frage nicht beantworten konnte, ward er von Odin getödtet. Mone sagt, daß dieses als Sühne für Balder geschah; später aber bemerkt, daß die Reise zu Vafthrudner eine von den zwei und vierzig Reisen ist, die der vergötterte (also früher menschliche, historische) Odin gethan haben soll, um vermuthlich diejenigen durch List und Gelehrsamkeit zu überwinden, denen er an Macht nicht überlegen war. Dergleichen Wettstreite waren im Norden allgemein, und erinnern zugleich an die theologischen Disputationen der Mönche des vorigen Jahrhunderts, so wie an die noch jetzt üblichen Förmlichkeiten bei jemands Promovirung zum Doktor in irgend einem wissenschaftlichen Zweige.

Bei der Götterdämmerung oder dem Weltuntergange (s. Ra-

zum halben Leibe bedeckt. Auch Gebärende zogen es an, um ſich dadurch ihre Niederkunft zu erleichtern. Contra vero tale indusium, viro tamen mortuo ereptum, a feminis luxuriosis quaeri ferunt, quo indutae non amplius gravescere perhibentur.

Nowgorod. S. Wolkow.

Numejas, der Geſammtname der Polniſchen Hausgötter.

Nyi und Nythi oder Nidi (neu und voll), nach der Skandinaviſchen Mythologie zwei Zwerge, über welche der Mondeslenker Mani (ſ. d. Art.) herrſcht. Die Kinder Bil und Huite ſind aus der irdiſchen Welt ihnen beigegeben, und dieſe vier Weſen bedeuten im kleinen Mondeswechſel daſſelbe, was im größern Tag- und Nachtwechſel, Rat, Dagur, Sol und Mani. Wir ſchreiben Neumond (ſagt Mone), der Begriff Neu hat aber hier keinen Sinn; das Wort iſt ein Beweis, wie religiöſe Namen im Leben und in der Sprache fortdauern und falſch verſtanden werden, wenn ihre wahre Bedeutung nicht mehr beſtehen darf. So wurde der Zwerg Ney (Nyi) durch den hier unpaſſenden Begriff Neu erſetzt.

Nyt, einer von den Skandinaviſchen Höllenflüſſen. (ſ. d. A.).

O.

Occopirn, einer von den zwölf altpreußiſchen Göttern der dritten Ordnung; doch ſoll er eigentlich mit Perkunos, dem höchſten Gotte Himmels und der Erde, eins geweſen ſeyn. Nahe mit ihm verbunden iſt auch der Lichtgott Schwayrtix, der blos als eine Emanation des Hauptgottes Perkunos zu betrachten iſt.

Oden. S. Odin.

Odin oder Othin (Wodan). In der Nordiſchen Mythologie muß nothwendig ein älteres und neueres Götterſyſtem, insbeſondere aber ein älterer und jüngerer Odin unterſchieden werden. Der ältere Odin war das Symbol und die Gottheit der Sonne, und in dieſer Hinſicht das höchſte Weſen der älteſten Skandinavier, die wohl eben ſo wie andere Völker in ihrer Kindheit zuerſt nur die Geſtirne und Elemente anbethen mochten. Später aber, als ſich Geſchichtliches mit Religiöſem vermengt, als man hiſtoriſche Perſonen unter dem Namen älterer Gottheiten vergöttert, kurz, als ſich das neuere, in der Edda dargeſtellte Götterthum gebildet hatte: mußte nothwendig auch die Idee von Odin nach und nach manche Veränderung erleiden; ſo zwar, daß, obgleich ihm der oberſte Rang, zum Theil auch die Eigenſchaft als Sonnengott, und vieles Allegoriſche von ſeinem vorigen Weſen blieb, er dennoch als eine ganz andere mythiſche Figur, als jüngerer Odin betrachtet werden muß. Dieſer jüngere Odin nun iſt die oberſte Gottheit der alten Nordländer, das Haupt der Aſen, der Gott und Beherrſcher der Schlachten. Er iſt ein Sohn des Bör und der Rieſentochter Beſtla, Bruder des Vile und Ve, und Enkel des von der Kuh Audumblà aus einem Steine hervorgeleckten Bure (ſ. d. Art.). Börs Söhne, Odin, Vile und Ve, erſchlugen den Weltrieſen Ymer (ſ. d. Art.), bildeten aus deſſen Leichnam die ſichtbare Welt, und erſchufen auch das erſte Menſchenpaar Aſk und Embla. In Odin, als Vater der Götter und Quelle alles Guten, ſind die Eigenſchaften faſt aller übrigen Götter vereinigt. Er iſt deshalb auch Gott der Weisheit und Klugheit, des Reichthums und des Sieges, der Gott und Vater der Dichtkunſt. Darum führt er auch den Beinamen Liodaſmieder (Liedermacher), und ein Gedicht heißt in der altſchwediſchen Sprache Odins-Mjod (Odins Meth). Gränzenlos ſcheint daher Odins Macht; aber dennoch iſt ſowohl er als alle übrigen Aſen dem Schickſale, dieſer ewigen, Alles beſiegenden Nothwendigkeit unterworfen, und darum eben wird er am Tage des Weltunterganges vom Wolfe Fenris verſchlungen. Odin hat nur ein Auge; das andere mußte er zum Pfande ſetzen, als ihm der Eigenthümer des Weisheits- und Dichterbrunnen, Mimer, erlaubte, aus dieſem einen

Trunk zu thun. Dafür ward er aber auch so weise, daß er Alles wußte, und in die fernste Zukunft blicken konnte. In Asgard, der Götterstadt, hat er drei Paläste, Glabsheim, Valaskjalf und Valhalla. In dem ersten führt er den Vorsitz in der Versammlung der Diar (s. d. Art.); im zweiten sitzt er auf dem Thronsitze Hlidskjalf, von welchem er die ganze Welt überschaut; und in Valhalla versammelt er die in der Schlacht gefallenen Helden um sich; theils, um dadurch ihre Tapferkeit zu belohnen, theils und vorzüglich aber, um einst beim Weltuntergange desto mehr Kämpfer gegen Surturs Scharen zu haben. Diese Helden, Einherier genannt, leben in Valhalla ein wahres Heldenleben. Täglich ziehen sie Morgens auf die Kampfbahn (Odinstun) zum Kampfspiele, wo einer den andern zu Boden streckt, aber keiner stirbt. Sobald die Zeit des Mahles herannaht, stehen sie alle frisch und gesund auf, versammeln sich in der Halle, und schmausen an Odins Tafel. Sie nähren sich von Fleisch und Speck des Ebers Sährimner, wozu sie Bier und Meth trinken. Odin selbst aber genießt nichts anderes als Wein; die Speisen, die ihm vorgesetzt werden, gibt er seinen zwei Wölfen Gere und Freke. Auf seinen Schultern sitzen zwei Raben, Hugin (Gedanken, Vernunft) und Munin (Wissen). Diese läßt er täglich die Welt umfliegen, und gegen die Mittagszeit zurückkehren, wo sie ihm dann in's Ohr flüstern, was sie auf der Erde gesehen und gehört haben. Daher heißt er auch Ravnegud (Rabengott). Seine Mundschenkinnen sind die zwei Valkyren Rista und Mista. Sein Roß, Sleipner genannt, hat acht Füsse, ist das beste von allen Pferden, und wurde von Loke, der sich in eine Stutte verwandelt hatte, mit dem Riesenhengste Svadilfar erzeugt. Sein Speer heißt Gungner, und ist so künstlich, daß er von selbst die größten Niederlagen anrichtet. — Odins merkwürdigste Thaten sind folgende:

1.) Er erschlug mit seinen zwei Brüdern Vile und Ve den Ur-Riesen Ymer, und schuf dann mit ihnen aus dessen Leichnam die sichtbare Welt (Vergl. Alfadur).

2.) Mit eben diesen zwei Brüdern, oder nach der Voluspa

mit den zwei Göttern Loder (Lopter, Loke) und Häner erschuf er aus zwei Holzblöckchen das erste Menschenpaar Ask und Embla.

3.) Um einen Trunk aus der Weisheitsquelle zu erhalten, gab er dem Wächter desselben, Mimer, ein Auge zum Pfande, und blieb einäugig. Darum heißt er auch der einäugige Weise.

4.) Als ihm die Vanen das abgeschlagene Haupt des ihnen von den Asen zum Geißel gegebenen Mimer geschickt hatten, balsamirte er es ein, sprach Zauberworte darüber, und erfuhr dann von ihm die verborgensten Dinge.

5.) Da die Asen nach dem aus Quasers Blute bereiteten, und von dem Riesen-Suttung sorgfältig verwahrten Dichter- und Weisheitsmeth ungemein lüstern waren; machte sich Odin selbst auf den Weg in das Land der Riesen, um jenes Methes habhaft zu werden. Auf seiner Reise dahin sah er in einer Gegend neun Knechte Heu mähen, und schärfte mit seinem Wetzsteine ihre Sensen. Als die Mäher sahen, daß die Sensen weit besser geworden, feilschten sie um den Schleifstein. Odin sagte, daß er ihm nur um den Preis eines Kopfes feil sey, und warf den Stein in die Luft. Alle liefen hinzu, um ihn aufzufangen; einer fiel in des andern Sense, und alle neun Knechte waren getödtet. Odin ging nun weiter, und kehrte unter dem Namen Bölverk (Uebelthäter) bei dem Riesen Bauge ein, der ein Bruder Suttungs, und der Herr der neun getödteten Knechte war. Bauge beklagte sich sehr, daß er seine neun Knechte verloren hätte, und nun keine Taglöhner zu bekommen wisse. Bölverk erboth sich, die Arbeit der neun Mäher auf sich zu nehmen, wenn er ihm zur Belohnung nur einen einzigen Trunk von Suttungs Meth verschaffen wollte. Bauge versprach, bei seinem Bruder das Möglichste zu thun. Auf diese Versicherung griff Bölverk an die Arbeit, vollendete sie zu Ende des Sommers, und forderte dann seinen Lohn. Beide gingen nun zu Suttung; aber dieser weigerte sich hartnäckig, auch nur einen Tropfen des kostbaren Trankes herzugeben. Auf dem Rückwege rieth daher Bölverk zur List, zog ei-

nen Bohrer, Rati genannt, hervor, und bath den Bauge, damit den Felsen zu durchbohren. Nachdem Bauge längere Zeit gebohrt und hierauf versichert hatte, der Stein wäre schon durchbohrt; blies Bölverk in das Loch, und schloß aus dem Staube, der ihm ins Gesicht flog, daß ihn Bauge zu überlisten dachte. Er hieß ihn also zum zweitenmal bohren. Als er sich dann durch abermaliges Hineinblasen überzeugt hatte, daß der Felsen durchbohrt sey, verwandelte er sich in einen Wurm (oder Schlange), und kroch durch das Loch. Bauge stach zwar mit dem Bohrer nach ihm, aber vergebens. So kam Bölverk in die Höhle, wo die schöne Gunlöda, Suttungs Tochter, den Meth bewachte. In seiner wahren Gestalt gewann er Gunlöda's Liebe, theilte mit ihr durch drei Nächte das Lager, und erhielt dafür die Erlaubniß, drei Züge von dem Meth zu thun. Bei dem ersten Zuge leerte er den ganzen Kessel Odvärir, bei dem zweiten das Gefäß Boden, bei dem dritten das Behältniß Son aus, und hatte auf diese Art allen Meth bei sich. Hierauf verwandelte er sich in einen Adler und flog eiligst davon. Suttung, der ihn fliegen sah, nahm sogleich auch die Gestalt eines Adlers an, und verfolgte ihn. Sobald die Asen Odin von weitem kommen sahen, setzten sie auf den Platz der Götterstadt verschiedene Gefäße, in welche er bei seiner Ankunft den geraubten Meth durch den Schnabel fließen ließ. Da ihn aber Suttung so hitzig verfolgte, verlor er aus Angst auch etwas von hinten, was jedermann zu Diensten stand, und wovon die Dichterlinge und Reimschmiede kommen. Suttungs Meth aber gab Odin den Asen und allen guten Dichtern. Dieß ist nach dem Ausdrucke der Edda der Ursprung der Dichtkunst, die auch Odins Fang — Fund oder Trank, sonst auch der Asen Trank und Gabe genannt wird (Vergl. Quaser).

6.) Um über das Schicksal seines, von bösen Träumen geängstigten Sohnes Balder (s. d. Art.) nähere Auskunft zu erhalten, ritt er selbst zur Unterwelt, und zwang durch seine Zauberkraft eine Vole (Wahrsagerin, Hexe), ihm auf seine Fragen Antwort zu geben. Der Widerspruch, daß der Oberste der Götter, dem überdies noch seine zwei Raben, der Trunk aus Mimers Born, und Mimers

einbalsamirtes Haupt alle Zukunft entdecken mußten, erst eine Wahrsagerin befragen muß, zeigt hier deutlich den historischen Einfluß späterer Zeit, wo nach Saxo's und Snorro's Bericht der Äse (Asiate) Odin als Mensch und großer Zauberer aufgefaßt war.

7.) Einst kam er unter dem Namen Grimner zu Geirrod, dem Könige des Gotnalandes, und weigerte sich, auf die Frage, wer er eigentlich wäre, nähere Auskunft zu geben. Geirrod schöpfte Verdacht, ließ ihn binden, und zwischen zwei Feuer aufhängen, wo er acht Tage lang bleiben mußte. In dieser Lage gab Odin durch Geirrods Zauberei gezwungen, verschiedenes von seinen Thaten und Abentheuern an, und mußte zuletzt auch gestehen, daß er Odin sey. Nun eilte Geirrod, ihn vom Feuer zu nehmen; stolperte aber, fiel in sein zufällig entblößtes Schwert, und fand so seinen Tod.

8.) Odin machte einst unter dem Namen Gangrathr (Gangklug) eine Reise zu dem weisen Riesen Vafthrudner, um diesen zu einem Wettstreit in Weisheit und Gelehrsamkeit aufzufordern. Nach vielen beiderseits gegebenen und beantworteten Fragen erkennt der Riese an Gangrathrs letzter Frage: was nemlich Odin seinem Sohne Balder ins Ohr sagte, ehe dieser den Scheiterhaufen bestieg, daß er sich mit Odin selbst in Streit eingelassen. Da er die geheimnißvolle Frage nicht beantworten konnte, ward er von Odin getödtet. Mone sagt, daß dieses als Sühne für Balder geschah; Später aber bemerkt, daß die Reise zu Vafthrudner eine von den zwei und vierzig Reisen ist, die der vergötterte (also früher menschliche, historische) Odin gethan haben soll, um vermuthlich dieselben durch List und Gelehrsamkeit zu überwinden, denen er an Macht nicht überlegen war. Dergleichen Wettstreite waren im Norden allgemein, und erinnern zugleich an die theologischen Disputationen der Mönche des vorigen Jahrhunderts, so wie an die noch jetzt üblichen Förmlichkeiten bei jemands Promovirung zum Doktor in irgend einem wissenschaftlichen Zweige.

Bei der Götterdämmerung oder dem Weltuntergange (s. Ra-

Gegenden und Ortschaften im heutigen Teutschland ihre Benennung von diesem Namen erhielten, wie z. B. der Odenwald in den Rheingegenden, der Odenberg und Gudensberg (so viel als Wodansberg) im Hessischen, das Benediktiner-Kloster Odenheim im Speierschen, der Flecken Ottenheim, das Dorf Ottenschlag und das Schloß Odsdorf im Oesterreichischen u. a. m.

Odin wird geharnischt abgebildet, mit Schild, Schwert und Helm, den eine Krone umschließt; oft hat er statt des Helmes blos die Krone.

Aus dem Gesagten ergibt sich folgendes Resultat: 1.) Odin oder Wodan war ursprünglich das Sinnbild der Sonne, und als solches die älteste und oberste Gottheit der Nordischen Völker. 2.) Aus Mischung des Religiösen mit Geschichtlichem gestaltete sich der spätere historisch-mythische Odin, wie er in der Edda dargestellt wird. 3.) Eben das Geschichtliche im Wesen Odins in Verbindung mit alten Sagen und Traditionen bewog die meisten Schriftsteller, ihn als eine wirkliche geschichtliche Person, als den Stammvater aller Nordischen Könige anzunehmen, der wegen seiner Tapferkeit, Weisheit und höherer Naturkenntniß nach dem Tode vergöttert wurde. 4.) Neueren Ansichten zufolge ist Odin kein Mensch, sondern eine Religion, so daß dieser Name als Hauptbegriff die gemeinsame Glaubenslehre des Nordlands bezeichnet. 5.) Odin ward auch Wodan genannt, und nicht blos von den Skandinaviern, sondern von allen Teutschen verehrt.

Odrärlr, nach der Skandinavischen Mythologie ein Kessel, in welchem, so wie noch in den zwei Gefäßen Son und Boden, der aus Quasers Blut bereitete Dichtermeth aufbewahrt wurde. Vergl. Quaser. Odin.

Odur, der Gemahl der Skandinavischen Liebesgöttin Freya, mit der er zwei reitzende Töchter, Hnos und Gersemi, zeugte. Er verließ Gattin und Kinder, und zog in ferne Länder. Freya

Reich und Gemahlin wieder. Auch Saxo erwähnt Odins als eines gewaltigen Herrschers, der in ganz Europa als Gott angebetet wurde. Die Könige des Nordens ließen sein Bildniß aus Gold gießen, behingen es mit goldenen Ringen und andern Kostbarkeiten, und schickten es nach Byzanz (Asgard), seinem damaligen Aufenthalte. Das Gold stach seiner Gemahlin Frigge so sehr in die Augen, daß sie sogar ihre Keuschheit einem unbedeutenden Manne opferte, um des Schmuckes habhaft zu werden. Dieß nahm sich Odin zu Herzen, und ging freiwillig außer Landes. Während seiner Abwesenheit stand ein Mit-Odin (s. d. Art.) auf, der sich für Gott ausgab, und durch seine Gaukeleien das unwissende Volk verführte, ihn zu verehren. Nach Frigge's Tod kehrte aber Odin zurück, vertrieb den Mit-Odin, und erlangte sein voriges göttliches Ansehen wieder. In der Folge warb er um die Hand der Russischen Fürstentochter Rinda, und benahm sich dabei nach dem Urtheile der übrigen Götter in Byzanz so unwürdig, daß sie ihn aller Würden entsetzten, ihn vogelfrei erklärten, und an seine Stelle einen gewissen Oller oder Uller (s. d. Art.) nicht nur zum Könige, sondern auch zum Gotte unter dem Namen Odin ernannten. Der verbannte Odin wußte aber die Götter wieder auf seine Seite zu bringen; Oller ward aus Byzanz vertrieben, floh nach Schweden, und fand dort seinen Tod. Saxo erwähnt auch an mehreren Stellen, daß Odin einäugig war. So erschien er seinem Lieblinge Harald Hyldetan bei Ausbruch eines Krieges gegen den Schwedenkönig Inge in Gestalt eines alten einäugigen Mannes, angethan mit einem zottichten Mantel, und lehrte ihn die beste Art, das Kriegsheer zu ordnen. Zuletzt ward ihm aber Odin dennoch abhold, und erschlug ihn in der Brovallaschlacht unter der Gestalt seines Wagenführers mit eigener Hand. Odin starb in Schweden natürlichen Todes. Als er verscheiden sollte, ließ er sich mit dem Zeichen Geirsode bezeichnen, d. h. er ließ an seinem Körper neun spitzförmige Wunden mit der Lanzenspitze machen; dieß hatte die nemliche Geltung, als wenn er in der Schlacht gefallen wäre.

Diese historische Ansicht von Odin theilen mit Snorro und

Saxo viele neuere Schriftsteller, als: Schöning, Suhm, Grä-ter u. a. m. Nach Schöning ward Odin hundert fünf Jahre vor Christi geboren, und kam vierzig Jahre vor Christi ins Nordland. Suhm aber stellt vier Odine auf. Der erste Odin war Börs Sohn, kam vom alten Asgard am Ausflusse des Don, und ist der-selbe, den die Engländer Geta Geata, d. i. Jotengott, nennen. In der Edda heißt er Jat, sein Vater Biaf, mit dem Zusatze: „den wir Biar (Bör) nennen." Der zweite Odin war Her-mode's Sohn, kam auch aus Asien mit Asen und Budinern (Vanen), und floh vor Darius. Dieser hieß König der Turken oder Turcilingen, brachte von den Griechen und Phöniziern Buchstaben mit, behandelte sie als ein Geheimniß, baute Tempel, führte die Lehre von Walhall ein; und ihn verdrängte Uller, der daher Mit-Odin, Mitherrscher, hieß. Der dritte Odin, Fridleifs Sohn, lebte fünf-zig Jahre vor Christus, floh vor den Römern und vor Mithridat, wohnte zu Sigtun, und hatte einen Tempel zu Upsala. Er gab sei-nem Sohne Seming Norwegen, dem Gant Gothland, dem Skjold Dänemark, dem Heimdal Schonen. Der vierte Odin ist endlich der Sächsische, der im dritten und vierten Jahrhundert gelebt hat, und in dessen Geschichte gehört, was Saxo von Hother und Bal-der (s. d. Art.) erzählt. Mone, mit der geschichtlichen Auffassung Odins nicht einverstanden, ist der Meinung, daß man unter dem Namen Odin nicht einen Menschen, sondern eine Religion zu verstehen habe, also nicht ein kurzes, sterbliches Menschenleben, son-dern eine feste, dauernde Glaubenslehre, die natürlich nicht bei jedem Volke des Nordlands zu gleicher Zeit und mit gleichen Umständen aufkommen konnte, und darum eben so folgerecht Odin zu verschie-denen Zeiten und in veränderter Gestalt erscheinen mußte. Odin, sagt Mone, war der Hauptbegriff zur Bezeichnung der gemeinsamen Religion des Nordlandes; diese zertheilte sich in drei besondere Glau-benslehren, welche nach ihren Hauptsätzen, oder, in der Mythensprache, nach den Hauptsöhnen Odins genannt wurden, nemlich: die ältere Absonderung in Schweden, die Religion Freyrs; die zweite in Norwegen, die Glaubenslehre Thors; und die jüngste in Däne-mark, die Religion Balders. Der Meinung Mones scheint auch

sonen, welche in der prosaischen Edda das Viergespräch mit Gylfe (s. d. Art.) über die Nordischen Götter halten. 4.) Helblinde (der die Augen im Tode erblinden läßt, oder Herr über Leben und Tod). 5.) Heriafadur (Vater der Kriegsheere). 6.) Hrafnagut (Rabengott, wegen seiner zwei Raben Hugin und Munin). 7.) Svid oder Fiolsvidur (der Weise). 8.) Valfader (Vater aller im Kampfe Gefallenen). 9.) Valgantr (welcher wählt, die im Streite fallen sollen). Der prosaischen Edda zufolge heißt Odin auch Hangagott (Gott des Ringes), Haptagott (Gott der Fessel), und Farmagott (Lastengott); und als er zum König Geirrod kam, sprach er:

Ich heiße Grimr (Grimm, wild)
Und Gangleri (Gang-klug),
Herjan (Herr) und Hjalmberi (Helmträger),
Thecqr und Thridi (der Dritte),
Thudr und Udr,
Helblindi (zu todt blendend) und Har (hoch, grau)
Sadr und Svipall
Und Sann-Getall,
Herteiter (der dem Heere Verehrungswürdige) und Hnikar (Sieger),
Bileyger (der ruhige Besitzer) und Balleyger (Besitzer der Flamme),
Bölverker (Uebelthäter *), Fiölnir (vielwissend, versteckt),
Grimarr (verschleiert) und Grimner (wild),
Glapsvithr (Trugholz) und Fiaulsvithr,
Sithhauter, Sithskeggr,
Sigfadr (Sieg-Vater), Hnikuthr (Sieger oder Veränderlicher),
Alfauthr (Allvater), Valfauthr (Wahlvater),
Atridr (Herzureitender) und Farmatyr (Lastenherr):
Mit einem Namen nannt' ich mich niemals,
Seit ich mit den Menschen umging.

*) Weil er dem Riesen Suttung den Dichtermeth geraubt, also Uebles an ihm gethan hat.

Grimner nannten ſie mich
Bei Geirröd,
Aber Jalc bei Asmund;
Und dann Kjalar,
Da ich den Schlitten zog;
Thror in Gerichten,
Vidr in Kämpfen,
Oski (der Wünſchende, Wollende) und Omi (der Rauſchende):
Jafnharr (gleich hoch) und Biflindi (ſchnell, beweglich),
Gaundler und Harbarthr (Graubart) bei Göttern.
Svithur und Svithr
Hieß ich bei Saucmimer.

Auch Fimbultyr (der große Alte oder Herr), Schwafner, Arvodur (Oberhüter), Langbarder (Langbart) ſind Beinamen Odins; und in den Geſängen der Skalden heißt er auch: der mit den großen Augenbraunen, der Vater der Würmer, der Pfeilregner, der einäugige Weiſe, der Adler, der Zeitenvater u. ſ. w.

Odin wurde nicht nur von den Skandinaviern, ſondern von allen Teutſchen Völkern als Kriegsgott und oberſter der Götter verehrt. Bei den Longobarden, Vandalen, Franken, Sachſen, Thüringern und andern ſüdlicheren Stämmen, ja nach dem Berichte älterer Schriftſteller auch bei den Schweden, Dänen und Norwegern ward er Wodan genannt. Dem Wodan weihten ſich die Krieger vor der Schlacht. Ihm wurde gewöhnlich ein Eber und ein Pferd geopfert, beides war aber auch Sonnenopfer; woraus die Identität Wodans und Odins um ſo deutlicher hervorleuchtet. Oft wurden ihm auch Menſchen geopfert, und die Sachſen und Thüringer, als beſonders tapfere Krieger und eifrige Verehrer des Kriegsgottes, ſchwuren in dem Kampfe mit Karl dem Großen ein feierliches Gelübde, dem Wodan alle feindliche Gefangenen zu ſchlachten. Bei der Bekehrung der Sachſen, Franken und anderer heidniſchen Teutſchen ging jeder Taufe eine feierliche Abſchwörung der Götterdreiheit Thor, Wodan und Saxnote (ſ. d. Art.), ſo wie ein Glaubensbekenntniß der chriſtlichen Dreieinigkeit voraus. Die dabei

übliche Formel lautete also: End ec forsacho diabole end allum diabolgelde end allum diaboles wercum, end wordum, Thunaer, Woden ende Saxnote, end allum them unholdum, the hira genotas sint. Ec gelobo in got almehtigen fadaer, end in Crist, godes suno, end in halogan gast. Das ist: „Ich widersage dem „Teufel und allem Teufelsdienst, und allen Werken und Worten des „Teufels; dem Thor, Wodan und Sarnote, und allen Unholden, „die ihre Genossen sind. Ich gelobe in Gott, den allmächtigen Va„ter, in Christus, Gottes Sohn, und in den heiligen Geist.“ Die Verschiedenheit der Mundarten hatte den Namen Wodan bald mehr bald weniger verändert, und daraus die Formen Guodan, Godan, Guodeuen, Vuothen, Woden, Oden u. s. w. gebildet. Wahrscheinlich bezeichnete Wodan schon in der frühern Nordischen Religion den ältern, zum Göttergeschlechte der Vanen gehörigen Odin, oder das Sinnbild der Sonne, und der Name Odin entstand erst daraus durch Weglassung der Aspiration W und die Veränderung des a in i: Wodan, Wodin, Odin. Andere leiten Odin von dem altteutschen Guote oder Gote (jetzt: Gott) ab, welcher Ausdruck die Sonne, als höchstes Wesen der ältesten Teutschen, bedeuten soll.

Die Römischen Geschichtschreiber nannten Odin bald Mars bald Merkurius, je nachdem ihnen seine Eigenschaften als Kriegsgott, oder seine Klugheit und Schlauheit bekannt geworden sind. Odins Hauptfest hieß Sigerblot (Siegesopfer), und wurde zu Ende des Lenzmonats gefeiert. Man rief dabei den Vater der Götter und Menschen vorzüglich um Sieg im Kriege an, und bath zugleich um eine gute Wickings- oder Seefahrt. Die Benennung Sigerblot könnte wohl auch Bezug auf Odins Namen Sigge haben. Geopfert wurden ihm Thiere (vorzüglich Pferde) und Menschen; und alle Gehenkten wurden als Odins Opfer betrachtet.

Nach Odin oder Wodan ward im altteutschen Heidenthume der vierte Wochentag (Mittwoche) Odinstag oder Wodanstag, oder Wodnestag und Wonstag genannt; so wie manche

Gegenden und Ortschaften im heutigen Teutschland ihre Benennung von diesem Namen erhielten, wie z. B. der Odenwald in den Rheingegenden, der Odenberg und Gudensberg (so viel als Wodansberg) im Hessischen, das Benediktiner-Kloster Odenheim im Speierschen, der Flecken Ottenheim, das Dorf Ottenschlag und das Schloß Odsdorf im Oesterreichischen u. a. m.

Odin wird geharnischt abgebildet, mit Schild, Schwert und Helm, den eine Krone umschließt; oft hat er statt des Helmes blos die Krone.

Aus dem Gesagten ergibt sich folgendes Resultat: 1.) Odin oder Wodan war ursprünglich das Sinnbild der Sonne, und als solches die älteste und oberste Gottheit der Nordischen Völker. 2.) Aus Mischung des Religiösen mit Geschichtlichem gestaltete sich der spätere historisch-mythische Odin, wie er in der Edda dargestellt wird. 3.) Eben das Geschichtliche im Wesen Odins in Verbindung mit alten Sagen und Traditionen bewog die meisten Schriftsteller, ihn als eine wirkliche geschichtliche Person, als den Stammvater aller Nordischen Könige anzunehmen, der wegen seiner Tapferkeit, Weisheit und höherer Naturkenntniß nach dem Tode vergöttert wurde. 4.) Neueren Ansichten zufolge ist Odin kein Mensch, sondern eine Religion, so daß dieser Name als Hauptbegriff die gemeinsame Glaubenslehre des Nordlands bezeichnet. 5.) Odin ward auch Wodan genannt, und nicht blos von den Skandinaviern, sondern von allen Teutschen verehrt.

Odrärir, nach der Skandinavischen Mythologie ein Kessel, in welchem, so wie noch in den zwei Gefäßen Son und Boden, der aus Quasers Blut bereitete Dichtermeth aufbewahrt wurde. Vergl. Quaser. Odin.

Odur, der Gemahl der Skandinavischen Liebesgöttin Freya, mit der er zwei reitzende Töchter, Hnos und Gersemi, zeugte. Er verließ Gattin und Kinder, und zog in ferne Länder. Freya

grämte ſich über ſeine Entfernung, und zog unter verſchiedenen Namen weit und breit umher, um ihn aufzuſuchen. — Freya (bemerkt Mone) iſt die Liebesluſt, Odur die ſtürmiſche, feurige Begierde (dem Worte nach die Wuth, der Sache nach die Geilheit); ſie entflieht nach der erſten Befriedigung, wenn ſie den Genuß (Hnos) erzeugt hat; aber die Luſt folgt ihr nach in alle Länder, überall iſt ſie, unter verſchiedenen Geſtalten tritt ſie auf, immer dieſelbe. — Von dieſem Odur (Oder) ſoll nach Einigen der Oderfluß ſeinen Namen haben.

Okolne, ein Aufenthaltsort für gute Menſchen in dem Skandinaviſchen Himmel Gimle. In Okolne iſt der Saal Brimner, wo gutes Getränke in Fülle zu haben iſt.

Oller. S. Uller.

Olmütz. S. Kráſopaný.

Oelvalde, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Rieſe, und Vater der drei Rieſen Thiaſſe, Ide und Gangr. Er war ungemein reich, und nach ſeinem Tode brauchten ſeine Söhne bei der Erbtheilung dieſes Maaß zum Golde, daß jeder von ihnen ſo viel erhielt, als er jedesmal im Munde halten konnte.

Omi (der Rauſchende), ein Beiname der zwei Skandinaviſchen Hauptgötter Alfadur und Odin.

Onar. S. Anar.

Ondinen (vom Italien. onda oder Franzöſ. onde die Welle) ſind weibliche Waſſergeiſter, welche die ſpätere Dichtkunſt aus den mehr volksmäßigen Nixen (ſ. d. Art.) geſchaffen hat. Sie gehören zu den Elementargeiſtern, und dürften aus folgender Schilderung Mathiſſons jedem leicht kenntlich werden:

Im Schloß der Ondinen,
Das glänzend auf grünen

Gewölben der Fluth
Im Ocean ruht,
Regiert das Gefühl
Im heiligen Styl.
Man läutert die Sinne
Zu geistiger Minne;
Ist weicher wie Wachs,
Und blonder wie Flachs.
Als Zofen umkniren
Blaulockige Niren
Die hehren Vestalen;
Und wenn bei den Qualen
Petrarkas man Zähren
Des Mitgefühls weint,
Naht auch wohl in Ehren
Ein Triton als Freund.

Opfer sind Gaben, die man der Gottheit darbringt, um dadurch die Hingebung seiner eigenen Person auszudrücken. Dieser Gebrauch war die erste Wirkung der Anerkennung höherer Wesen, und ein Haupttheil des Gottesdienstes in allen Religionen des Alterthums. Die Vorstellung, daß Gott sinnliche Bedürfnisse habe, und an Speise, Trank und Wohlgeruch Gefallen finde, so wie die Lebensart der Opfernden bestimmte die Beschaffenheit ihrer Gaben. Hirten und Jäger brachten Thiere; Ackerbauer Früchte und Brod; und die Ehrfurcht gegen die Gottheit geboth, ihr dasjenige, was ihr am angenehmsten wäre, und das Beste, was der Opfernde besäße, darzubringen. Daher die grausame Gewohnheit des Heidenthums, auch Menschen zu opfern. Die alten Teutschen und Slaven opferten Anfangs ihren Götzen blos im Allgemeinen, und erst später erhielt jede Gottheit insbesondere die ihr angenehme Gabe. So wurden dem Odin (Wodan) Pferde und Ochsen, dem Thor Menschen, dem Freyr Schweine, dem Perkunos (Prono) Ochsen und Schafe, dem Swantewit Kuchen und Wein, den Hausgötzen Milch und Speisen geopfert. Die Teutschen hatten in den ersten Zeiten keine Tempel, und opferten daher in geheiligten Hainen

und Wäldern, vorzüglich Eichenwäldern. Die hiezu bestimmten Alt-
re errichtete man gewöhnlich an den anmuthigsten Stellen des Hai-
nes auf Hügeln und Anhöhen, in deren Nähe sich zugleich ein Brun-
nen oder Bach befand, um die Schlachtopfer waschen zu können.
Die Opfergebräuche selbst waren nach Verschiedenheit der Volksstäm-
me verschieden; darin kamen aber beinahe alle überein, daß vor dem
eigentlichen Opfer eine Art von Libation, die nach Umständen in
Wein, Bier oder Meth bestand, Statt fand. Der Priester kostete
nemlich von dem Opfertranke aus einem Becher oder Horn zuerst
selbst, und ließ dann auch die Vornehmsten von den Anwesenden
kosten; das Uebrige wurde auf das Haupt des Schlachtopfers und
auf den Opferaltar ausgegossen. Dieses Trankopfer geschah auch bei
den Mahlzeiten, wo man gewöhnlich zu Ehren der Götter etwas
Getränk auf die Erde ausgoß, oder etwas von den Speisen in das
Feuer warf. Nach dem Opferguße riß man zuerst dem mit Eichen-
laub bekränzten Opfer-Rinde die Haare zwischen den Hörnern aus,
und warf sie in das Feuer; dann wurde das Thier mit einem Bei-
le oder einer Keule vor die Stirn geschlagen, mit einem geheiligten
Messer erstochen, das Blut in Gefäße von Erz aufgefangen, der
Leib geöffnet, das Eingeweide von den Wahrsagern genau durch-
forscht, und ein Stück davon im Mehle herumgewendet, von dem
ganzen Körper aber gewöhnlich nur der Kopf, als das Vorzüglich-
ste, auf dem Opferherde verbrannt. Das Uebrige ward bei der
Opfermahlzeit verzehrt, wobei man zur Ehre der Götter sang und
tanzte. Bei dem Opfer selbst waren nicht blos die Opferthiere
sondern auch die Priester und ihre Diener mit Eichenlaub bekränzt,
und der Altar, die Gefäße und der ganze Opferplatz mit Laub und
Zweigen von Eichen verziert. Mit dem überflüssigen Blute wurden
die Götzenbilder und die geheiligten Bäume, und später in den Tem-
peln die Wände und Bänke bestrichen, und die Anwesenden damit
besprengt. Das Opferfeuer mußte aus einem Kieselsteine geschla-
gen, und mit Eichenholz unterhalten werden. Nach Cäsars Berich-
te verehrten die Teutschen Sonne, Mond und Feuer (Vulcanum),
welch letzterem als einer eigenen Gottheit das Eichenholz geopfert,
d. i. in heiligen Hainen verbrannt wurde. Sonne und Mond ver-

ehrten ſie durch das Feuer ſelbſt, indem ſie jeden Neumond ein heiliges Feuer anzündeten, um dasſelbe herumtanzten, darüber hinwegſprangen, und dabei verſchiedene Gebräuche beobachteten. Dieſe heidniſchen Feuer wurden durch eine beſtimmte Zeit Tag und Nacht unterhalten, und mögen wohl die erſte Veranlaſſung zu unſern Noth- und Johannesfeuern (ſ. d. Art.) gegeben haben. Den Feld- und Waldgöttern waren Grotten, Höhlen und Laubhütten geheiligt, wo man ihnen Obſt, Milch und Honig opferte. So auch wurden den Hausgötzen, die man unter verſchiedenen Geſtalten, und bei den Preußen vorzüglich als Schlangen verehrte, Milch und verſchiedene Speiſen dargebracht. Menſchenopfer waren zwar auch bei den Teutſchen üblich, doch wurden ſie nur vorzugsweiſe dem höchſten Gotte zu beſtimmten Tagen gebracht, die andern Götter bekamen die gewöhnlichen Sühnopfer von Thieren.. Die Cheruſker und ihre Bundesgenoſſen opferten viele von den Römiſchen Gefangenen nach der Niederlage des Varus auf ihren Altären im Teutoburger Walde, und hängten die Leichname an Bäumen auf. Bei den Cimbern opferten gewiſſe Wahrſagerinnen die feindlichen Gefangenen, um aus den Eingeweiden und dem Fließen des Blutes den Ausgang der bevorſtehenden Schlacht vorherſagen zu können. Auch die Preußen ſuchten vor dem Kriege einen von den Feinden zu bekommen: dieſem ſtach der Criwe das Opfermeſſer in die Bruſt; ſtrömendes Blut war ein glückliches — tröpfelndes, ein böſes Zeichen. Bekamen ſie einen Feldherrn gefangen, ſo wurde er mit Roß und Waffen in einen Scheiterhaufen geſtellt, und dieſer dann angezündet. Gefangene Jungfrauen wurden erſt bekränzt, und dann geopfert. — Die Slaven hatten bezüglich der Opfer mit den Teutſchen Vieles gemein. Auch bei ihnen wurden die öffentlichen oder Volksopfer, die ſich auf große Begebenheiten, Siege, Rettung u. dgl. bezogen, in heiligen Wäldern, manchmal auch auf freiem Felde dargebracht. Felſen in Wäldern und Berge waren die Lieblingsörter der Götter; weiße Kühe, die noch kein Stier berührt, die liebſte Gabe für den Sieg. Das Opferthier ward auch hier nicht ganz verbrannt, ſondern großen Theils verzehrt, und dabei das Lob der Götter geſungen. In die Privatreligion der meiſten Slaven, vorzüglich der Böhmen und Mähren,

gehörte es, daß der Hausvater alle Wende den Göttern Speise unter ihre Bäume setzte, ihr Loblied sang, und sich dabei an die Stirne schlug. Menschen wurden ebenfalls wie bei den Teutschen geopfert.

Ordalien (altteutsch so viel als Urtheile). Ehemals glaubte man, daß da, wo dem menschlichen Richter alle Beweise für Recht und Unrecht, Schuld oder Unschuld fehlten, der gerechte Gott selbst das Wahre durch ein Wunder kund machen müsse. In dieser Meinung ließ man diejenigen, gegen welche ein Verdacht vorhanden war, gewisse Handlungen, welche ihrer Natur nach dem Handelnden schaden mußten, feierlich in Gegenwart der Priester vornehmen, und erklärte ihn für unschuldig, wenn er sie ohne Nachtheil überstehen konnte. Diese Handlungen hießen nun Ordalien oder Gottesurtheile. Schon unsern heidnischen Vorfahren waren Ordalien einigermassen bekannt; und die Celten sollen Kinder, deren Mutter wegen Ehebruchs verdächtig war, in einem Schilde auf den Rhein gesetzt, und aus dessen Untersinken die Schuld der Mutter gefolgert haben. Am meisten kamen die Ordalien erst nach Einführung des Christenthums auf, und in Teutschland, wo sie eigentlich zu Hause waren, gab es davon folgende Arten: der gerichtliche Zweikamf, die Feuerprobe, die Wasserprobe, der geweihte Bissen, das heilige Abendmahl, das Kreuzgericht und das Bahrrecht.

Der gerichtliche Zweikampf geschah unter folgenden förmlichkeiten: Wenn beide Theile an dem bestimmten Tage und Orte erschienen, wurden Kampfrichter bestellt, deren Amt es war, genau Acht zu geben, daß keiner von den Streitenden einen überwiegenden Vortheil über den andern habe. Die Waffen wurden untersucht, und Sonne und Wind unter beide getheilt, so daß keinem die Sonnenstrahlen oder der Wind beschwerlicher als seinem Gegner fallen konnte. Der Ueberwundene, oder der sich dem Sieger ergab, wurde für ehr- und rechtlos, oft auch für vogelfrei erklärt, und seine Güter wurden eingezogen. Blieb der Besiegte im Zweikampfe, so wurde er nicht ehrlos, und erhielt ein anständiges Begräbniß.

Wer den Zweikampf ausschlug, wurde sogleich für schuldig erklärt. Personen, die selbst nicht fechten konnten, als: Geistliche, Weiber, Greise und Schwache, mußten Verfechter stellen, die sich für sie schlugen. Diese gerichtlichen Zweikämpfe dauerten lange Zeit fort, obgleich man das Barbarische und Unzweckmäßige derselben erkennen mußte.

Die Feuerprobe konnte auf verschiedene Arten geschehen. Die gewöhnlichste bestand darin, daß der Angeklagte entweder durch Feuer oder über glühende Kohlen gehen, auch wohl deren auf den bloßen Busen tragen mußte. Bei der zweiten Art der Feuerprobe, oder der des wächsernen Hemdes, wurde dem Bezüchtigten bei dem entscheidenden Gange durch das Feuer ein mit Wachs überzogenes Hemd angezogen; blieb dieses unversehrt, so galt es als ein Zeichen der Schuldlosigkeit. Die dritte Gattung der Feuerprobe endlich war die Probe der glühenden Pflugscharen. Der Verdächtige mußte eine glühende Pflugschar entweder in den Händen halten, oder über selbe mit bloßen Füssen hinweg gehen. In die Hand nehmen mußten sie blos Weiber und gemeine Leute; Ritter mußten die entblößte Hand in einen glühenden eisernen Handschuh stecken.

Von der Wasserprobe gab es ebenfalls zwei Gattungen; die des heißen und die des kalten Wassers. Bei der heißen Wasserprobe, der ältesten Art der Ordalien, mußte der Bezüchtigte die entblößte Hand bis an den Elbogen in einen Kessel voll siedenden Wassers stecken, und einen Stein, so groß als ein Ei, herauslangen. Bei der kalten Wasserprobe wurde dem Beschuldigten nach verschiedenen Ceremonien, als: der Einsegnung, Besprengung des Flußwassers mit Weihwasser u. s. w. ein Strick um den Leib gebunden, und er so in den Fluß gestürzt. Schwamm er oben, so ward er losgesprochen; ging er aber unter, so ward er für schuldig erklärt.

Der geweihte Bissen bestand in einem Stück Brod, oder

ſonſtiger Speiſe, welche der Prieſter dem Angeklagten unter mancherlei Verfluchungs- und Verwünſchungsformeln in den Mund ſteckte. Gelang es dem Beſchuldigten den Biſſen ſogleich ohne Mühe hinabzuſchlucken, und empfand er darüber weder Krankheit noch Schmerz; ſo galt es für einen Beweis ſeiner Schuldloſigkeit.

Die Probe des heil. Abendmahls, welche mit der des geweihten Biſſens viel Aehnliches hatte, beſtand darin, daß der Angeklagte das heil. Abendmahl mit den Worten einnahm: corpus Domini sit mihi hodie in probationem. Dieſe Probe war vorzüglich bei der Geiſtlichkeit üblich, und wurde auf der Kirchenverſammlung zu Worms im Jahre 868 eingeführt.

Das Kreuzgericht war zweifach. Entweder ſtellte man den Kläger und den Beklagten mit ausgeſtreckten, oder kreuzweis ausgebreiteten Armen auf eine beſtimmte Zeit unter ein Kreuz, und verurtheilte den, der zuerſt die Hände bewegte oder ſinken ließ; oder man führte den angeblichen Verbrecher zu Reliquien oder in die Kirche, bezeichnete von zwei Würfeln einen mit einem Kreuze, und zog einen von beiden. Hatte der gezogene das Zeichen des Kreuzes, ſo folgte die Befreiung von der Strafe.

Das Bahrrecht bezog ſich lediglich auf die Reinigung von Mordthaten. Man legte den Körper des Ermordeten auf eine Bahre, und alle, welche als Mörder im Verdachte waren, mußten ſich nähern, und den Leichnam, vorzüglich die verwundeten Stellen, berühren. Bei weſſen Berührung der Leichnam blutete, oder Schaum vor den Mund bekam, oder ſich bewegte, der wurde für den Mörder gehalten.

Die Ordalien erhielten ſich bis in das fünfzehnte Jahrhundert in dem größten Anſehen, dann aber fingen ſie an durch das kanoniſche Recht, das den Reinigungseid einführte, noch mehr aber durch das allgemein verbreitete Römiſche Recht nach und nach zu erliſchen. Nur des Bahrrechts bediente man ſich in dem ſechzehn-

ten Jahrhunderte, und selbst in den ersten Jahren des achtzehnten, noch ziemlich häufig. Der fortdauernde Glaube an Zauberei erhielt in den Hexenprozessen die Probe des kalten Wassers; nur daß dabei nicht das Untersinken, sondern das Schwimmen auf der Oberfläche des Wassers für den Beweis der Schuld galt. Ja es wurde bei den Hexen außer dieser Probe, die man das Hexenbad nannte, zuweilen auch auf die Hexenwage erkannt. Man wog nemlich die Verdächtigen, und wenn sie ein ungewöhnlich leichtes Gewicht hatten, erklärte man sie für schuldig. — Uebrigens findet man noch jetzt die Gottesurtheile, und vorzüglich die Feuer- und Wasserprobe bei verschiedenen außereuropäischen Völkern, als: bei den Senegambiern in Afrika, bei den Ostiaken im Asiatischen Rußland, bei den Chinesen, am häufigsten aber bei den Hindus.

Ormt. S. Kormt.

Orvanga. S. Zwerge.

Oski (der Wünschende, Wollende), ein Beiname der zwei Skandinavischen Hauptgötter Alfadur und Odin.

Oslad oder Uslad, der Gott der süßen Ruhe, der Mahlzeiten und Schwelgerei bei den alten Russen. Sein Name scheint von dem Worte usladit (versüßen, lieblich machen) herzukommen.

Ossian, der berühmteste aller Barden (s. d. Art.), um das Jahr 300 nach Christus Geburt, Sohn des Caledonischen (hochschottischen) oder Irländischen Helden und Fürsten von Morven, Fingal (s. d. Art.) Ossian war Held und Dichter zugleich, und soll mit Homer und andern berühmten Sängern des Alterthums das Schicksal der Blindheit getheilt, und durch Gesang seinen Schmerz über den Verlust seiner Lieben, wie z. B. seines gefallenen Sohnes Oskar, gemildert haben. Noch jetzt ist sein Name bei den Bergschotten und Hebridiern in dem ehrenvollsten Andenken, und seit Macpherson die Ossianschen Lieder herauszugeben anfing, auch bei uns

gefeiert. Der Inhalt ſeiner Dichtungen iſt theils hiſtoriſch, theils lyriſch; Erzählungen von Heldenthaten, helldunkle Gemählde der hochländiſchen Natur, Klagen über erlittene Leiden, Schickſale Liebender, Heldenfeſte u. ſ. w. Oſſians Geſänge fallen nach Friedr. Schlegels Meinung in das Zeitalter der Normannen, und ſind als trauriger Nachhall eines erlöſchenden Volkes, als letzter, ſchwindender Schatten eines untergegangenen Götterglaubens zu betrachten. Sie wurden in die meiſten Europäiſchen Sprachen, am öfteſten in die Teutſche (von Denis, Rhode, Schubart, Grafen F. L. zu Stollberg, Jung) überſetzt.

Oſt. S. Auſtre.

Oſtar, ein altteutſcher Gott (eigentlich der Mond), welchem alle Jahre den 24. Auguſt ein Feſt gefeiert, und im April um die Zeit, wann die Juden, und ſpäter die Chriſten ihre Oſterfeſte hielten, ein Ochs geopfert wurde. Von ihm werden jene jüdiſchen und chriſtlichen Feſte Oſtern, und der Monat April Oſtermonat genannt. Er heißt auch Aſter, Aeſtar, Eaſter, und wird von Einigen für eine weibliche Gottheit gehalten.

Otnit. S. Heldenbuch.

Opbin. S. Jungfernſprung.

P.

Patel ſoll bei den Preußen und Liefländern der Gott der Luft geweſen ſeyn.

Pelvit, einer von den zwölf Göttern der zweiten Ordnung bei den Preußen und Litthauern; er war der Gott der Aernte und des Reichthums. Vergl. Antrimp.

Perdoyt, einer von den zwölf Preußischen Göttern der dritten Ordnung (s. Antrimp.), in dessen Schutz sich die Schiffahrt und Fischerei befanden. Die Fischer im Preußischen Samlande brachten ihm daher in Scheuern Fischopfer und Mahlzeiten dar.

Pergubrios oder Pergrub, einer von den zwölf Göttern der zweiten Ordnung bei den Preußen und Litthauern, der Gott des Frühlings und der Erdgewächse, der Segengeber in Laub und Gras (s. Antrimp.). Ihm war am 22. März das Frühlingsfest gewidmet.

Perkunos (Perkunust). S. Perun.

Perun, Peron oder Pierun (nach Verschiedenheit der Mundarten auch Perkun, Perkunos, Perkunust); der Donnergott der Russen, Polen, Preußen, Wenden, Böhmen und Mährer; bei den Preußen und Polen auch das Sinnbild der Sonne, und unstreitig die oberste Gottheit der eigentlichen Slaven. Perun konnte aber nicht blos den Donner und Blitz, sondern überhaupt alle Naturerscheinungen, als: Wolken, Regen, Hagel, Sonnenschein u. s. w. hervorbringen, und wurde deshalb auch als Fruchtbringer und Segengeber, somit, nach allen seinen Attributen zusammengenommen, als höchster Gott verehrt. Bei den Preußen war er der vornehmste unter den drei erhabenen Göttern Perkunos, Pikollos und Potrimpos, welche die erste Rangordnung, und zusammen die große Götterdreiheit zu Romowe bildeten; er gehörte aber zugleich in die Reihe der zwölf Götter dritter Ordnung (s. Antrimp.), wo er wahrscheinlich als irgend eine einzelne Aeußerung seines Gesammtwesens zu betrachten ist. In Rußland hatte Perun zwei Tempel, den einen zu Kiew, den andern zu Nowgorod. An der Bildsäule des Gottes war der Kopf von Silber, die Ohren und der Knebelbart von Gold, die Füsse von Eisen, und das Uebrige von einem Holze, das nie verfaulte. In seinen Händen hielt er einen Stein, in Form des Blitzes ausgehauen, mit Rubinen und Karfunkeln verziert. In Polen, wo Perun auch Sonnengott war,

gehörten zu seinem Gefolge die Göttinnen Auska (Morgen- und Abendröthe), Bezlea (Dämmerung) und Breksta (Dunkelheit, Finsterniß), der Gott Warpulis, der den Sturmwind machte, und Pogoda, der Geber der heitern Tage. In Mähren hatte Perun auf dem Spielberge nächst Brünn einen Tempel zwischen geheiligten Eichen. Dort stand er in Mannsgestalt auf einer Säule; sein mit länglichen Ohren versehenes Haupt zierte eine Krone; die Füsse waren gestiefelt; mit dem linken Fusse trat er auf ein Glöckchen, mit dem rechten stand er fest auf der Säule; die rechte Hand hielt eine rothe Pflugschar, die linke einen Speer mit einer weißen Fahne. Von den zu Ehren Peruns gefeierten Spielen soll der Spielberg seinen Namen erhalten haben; und selbst die Benennung der Stadt Brünn, Mährisch Brno, stammt wahrscheinlich von diesem Gotte, da ihr Name von Perun, zuerst Perno (Peruno) gelautet haben soll, woraus dann Prno, und später das heutige Brno entstand. Da Perun die Pflugschar zum Sinnbild hatte, welche die Menschen wie die Erde prüft, Verbrechen entdeckt und straft (s. Art. Feuerprobe), und daher als Schwert Leben und Tod enthält: so ergibt sich das Gottesurtheil mit den glühenden Pflugscharen ursprünglich als ein Slavisch-priesterlicher Gerichtsgebrauch, der an Přzemysls eisernen Tisch (s. Libussa), und an andere Böhmische Sagen erinnert. Dem Perun wurden von allen Slaven die größten und kostbarsten Opfer dargebracht. Herden und Gefangene waren ihm nur geringe Gaben; Väter opferten manchmal sogar die einzigen Söhne auf seinen Altären. Ueberhaupt mußte ihm jedermann etwas opfern, und wer gar nichts besaß, gab ihm wenigstens seine Haare von Haupt und Bart. Auch waren ihm Wälder und Haine geheiligt, wo es verbothen war, zu jagen, oder Holz zu fällen. Das Wesentlichste seiner Verehrung bestand in der Unterhaltung des ewigen Feuers, das beständig vor seinem Bilde, und auch auf den Gipfeln hoher Berge brannte. War es durch die Nachläßigkeit der Priester ausgegangen, so wurden diese selbst mit dem Feuertode bestraft. Als der Russische Großfürst Wladimir (der Ahnherr der Mährischen ruhmgekrönten Zierotine) das Christenthum in Rußland einführte, ließ er die Bildsäule Peruns zu Kiew an

den Schweif eines Pferdes binden, und befahl zwölf Kriegern, den Götzen mit Prügeln zu ſchlagen, und ihn dann in den Dnieper zu werfen. Als man aber auf Wladimirs Befehl mit dem Perun in Nowgorod eben ſo verfuhr, ſo konnte, wie die Legende berichtet, der in ſeinem Leibe eingeſchloſſene Teufel die Beſchimpfung nicht mehr ertragen, und ſchrie: „Wie unglücklich bin ich, daß ich ſolchen unbarmherzigen und boshaften Menſchen in die Hände gefallen, die „mich geſtern als ihren Gott anbeteten, und heute mich beſchimpfen!“ Da man hierauf das Götzenbild in den Wolchow-Fluß warf, ſchwamm es aufwärts gegen den Strom, ſchleuderte ein Stück Holz auf die Brücke, und ſchrie auf die gräßlichſte Weiſe: „Da, hier will ich „euch etwas hinterlaſſen, Nowgoroder, um mein Andenken zu ver„ewigen.“ Dies ſoll die Urſache ſeyn, daß ehedem die jungen Burſche um Nowgorod den ſonderbaren Gebrauch hatten, an Feiertagen mit Prügeln wacker unter einander herumzuſchlagen. In Mähren wurde Peruns Standbild auf dem Spielberge durch die heiligen Biſchöfe Cyrillus und Methudius zerſtört, und an demſelben Orte Maria mit dem Jeſuskinde zur Verehrung aufgeſtellt. — Was den Namen Perun betrifft, ſo ſoll dieſes Wort in der altſlaviſchen Sprache den Donner bedeuten; nach Andern ſtammt es vom Slaviſchen peru, ich ſchlage. Beides bezeichnet die Haupteigenſchaft des Gottes.

Peſſeias, ein Hausgott der Polen, in deſſen Schutz die Geburt aller Jungen von den im Hauſe befindlichen Thieren ſtand.

Petersberg. S. Kráſopanj.

Phoſeta. S. Foſta.

Pikollos, der dritte von den drei Göttern höchſten Ranges Perkunos, Potrimpos, Pikollos, die im Preußiſchen Glauben die große Götterdreiheit zu Romowe bildeten. Sein blaſſes Angeſicht und ſein Name, der von Pieklo, die Hölle, herſtammt, zeigen ihn als den Todesgott an. Deshalb waren ihm auch drei Tod-

tenköpfe, vom Menschen, Pferde, und der Kuh, als Sinnbild geheiligt, was zugleich an den dreiköpfigen Cerberus der Griechen und Römer erinnert. Er soll auch (wie Pluto, Plutus) der Gott des Reichthums und der Schätze gewesen seyn, die aus der Tiefe, also gleichsam aus der Unterwelt genommen werden. Nebstbei hält man ihn noch für den Mond, in welcher Deutung er mit den drei Todtenköpfen auf die dreiköpfige Hekate (Diana, Mond) als Göttin des Todtenreiches hinweis't. Uebrigens kommt Pikollos (Pekullos) auch unter den zwölf Göttern der dritten Ordnung (s. Antrimp.) vor, und mag dann wahrscheinlich blos eine einzelne, seinem Grundwesen entsprechende Eigenschaft bedeuten.

Pitrolf oder Bitterolf. S. Heldenbuch.

Pizi, ein Gott der Polen, welchem gewöhnlich die Brautführer opferten.

Pochwist, bei den Russen der Gott des Sturmwindes. In Kiew ward er überhaupt als Gott der Luft, des schönen und des trüben Wetters verehrt. Die Mährer und Böhmen, bei denen er auch den Namen Nehoda hatte, erkannten in ihm den Gebiether über Nebel und Trübheit.

Pogoda, Pohoda oder Podaga; bei den Russen, Polen, Böhmen und Mährern der Gott des Frühlings; der blaue, heitere Himmel, der Geliebte der lieblichen Frühlingsgöttin Simsterla (s. d. Art.). Sein Bild war jung und schön, bekränzt mit blauen Blumen, geschmückt mit blauen Flügeln, und einem blauen, silberdurchwirkten Wammes, auf Blumen hingestreckt, in stiller, heiterer Luft.

Poklum soll bei den Preußischen Wenden der Höllengott gewesen seyn.

Pokollos, einer von den zwölf Preußischen Göttern der drit-

ten Ordnung (s. Antrimp), der als Herr der herumwandelnden Gespenster und Geister verehrt ward.

Polel. S. Lel.

Polela oder Polelo (Polel), bei den Russen und andern Slaven der Gott der Ehe, ein Sohn der Liebesgöttin Lada und Bruder des Liebesgottes Lel. Der Name Polela heißt so viel als: der nach dem Lel kommt; die Ehe folgt aber gewöhnlich auf die Liebe, oder sollte wenigstens folgen.

Polemgabia, eine Hausgöttin der Polen, welche das Feuer auf dem Herde besorgte.

Polkan oder Polkran, im Russischen Volksglauben ein Waldgeist, der von Kopf bis in die Mitte menschliche Gestalt, von da bis nach unten, die eines Pferdes oder Hundes hatte, und außerordentlich stark war. Wer erinnert sich hier nicht an die Griechisch-Römischen Centauren?

Porenut soll von den Wenden als Gott der Erde und Luft verehrt worden, und ein vergötterter König gewesen seyn. Er wurde mit vier Häuptern auf dem Halse, und dem fünften auf der Brust abgebildet, und mit Rugiäwith und Porewith vorzüglich zu Karenz verehrt. Vergl. Rugiäwith.

Porewith wird für den Gott des Rades bei den Wenden, und für einen vergötterten Wendischen König gehalten. Sein Bildniß zu Karenz, wo er mit Porenut und Rugiäwith verehrt wurde, hatte fünf Köpfe unter einem großen runden Hute, und war ganz unbewaffnet.

Posen. S. Gnesen.

Posterli. S. Wüthendes Heer.

Potrimpos ist in dem Preußischen Glauben der zweite von den drei erhabenen Göttern des ersten Ranges Perkunos, Potrimpos und Pikollos, die zusammen die große Götterdreiheit zu Romowe bildeten. Er ist der Geber und Beschützer der Erdfrüchte, die Erde selbst, und nichts anderes als der priapische Friggo (s. d. Art.) im Skandinavischen Glauben. Deshalb — sagt Mone — war auch er als Mannweib abgebildet, und darum schaute auch das Bild des Perkunos den Potrimpos an; der Mann, d. i. der Befruchter, die Frau, d. i. die Fruchtträgerin. Das heilige Thier des Potrimpos war die Schlange; sie wurde in einem Topfe gehalten, mit Milch genährt, und mit einer Garbe zugedeckt. Wachs, Weihrauch, und auch Kinder wurden ihm geopfert, aber drei Tage vor der Opferung mußte der Priester fasten. Potrimpos wurde auch als Untergott, zu den zwölf Preußischen Göttern der dritten Ordnung gehörig, verehrt, und war in dieser Eigenschaft der Gott der Brunnen und fließenden Wasser, im Gegensatze des Meergottes Antrimpos (s. d. Art.).

Prag. Der Sage nach war in Böhmen zuerst die Stadt Wischehrad der Sitz des Gottesdienstes, nachher wurde durch die Veränderung der Regierung Prag gegründet, welches dann die Hauptstätte der Sonnen- und Feuerreligion geworden. Ob unter dieser Religion der eigentliche Sonnendienst in der Verehrung des Jasen (Sonne), oder der allegorische in der Verehrung des Slavischen Hauptgottes Perun zu verstehen sey, ist nicht entschieden; doch ist das letztere, wenigstens für die spätere Zeit, wegen der Nachbarschaft Mährens wahrscheinlicher.

Priester sind im Allgemeinen die durch Wahl oder Geburt berufenen Erhalter und Pfleger der Religion, die das Göttliche symbolisch darstellen, und den Gottesdienst verwalten. Ihr ursprüngliches Geschäft war, das Göttliche zur Anschauung des Menschen zu bringen (daher aus ihren Deutungen der Symbole und Bilder die meisten Mythen hervorgingen), und die nationale Verehrung der Götter in den Handlungen des Cultus durch Opfer, Gebete, Auf-

züge (Mysterien) auszudrücken. So hatten denn auch Teutsche und Slaven, und die mit beiden verwandten Preußen ihre eigenen, dem Bedürfnisse der Volksreligion entsprechende Priester, die, bald mehr bald weniger mächtig, doch überall in dem größten Ansehen standen. Im Nordland gab es Priester und Priesterinnen; jene hießen Blotgodar und Blodmenn, diese Blotgydiur. Der Name kommt her von at Blota, das opfern und anbeten heißt; dessen ursprüngliche Bedeutung aber ist: schlachten und blutige Opfer darbringen. Ueber die eigentliche Rangordnung und die bestimmten Vorzüge der Skandinavischen Priester weiß man zwar wenig; da sie aber von Odin selbst eingesetzt, und von ihm mit einer geheimnißreichen Kenntniß der Natur (Zauberei) begabt waren, so läßt sich hieraus auf ihr außerordentliches Ansehen beim Volke schließen. Snorro erzählt auch, daß in Asgard ein großer Opferplatz (Blotstadr, Blutstätte) gewesen, und zwölf Priester, Diar oder Drottar genannt, die Besorgung der Opfer und Gerichte gehabt hätten, welche auch von dem Volke mit schuldiger Demuth verehrt worden wären. Die Priesterinnen wohnten abgesondert; ihr Aufenthalt war heilig und ein Zufluchtsort, so daß viele Väter ihre Töchter zur Sicherheit in solche heidnische Klöster schickten. Das Hauptgeschäft der Priesterinnen war die Wahrsagerei, und sie dienten blos den Göttinnen; nur den Gottesdienst Balders verrichteten auch Jungfrauen und Weiber. Die südlicheren Teutschen hatten zwar ebenfalls Priester und Priesterinnen, aber einen besondern Priesterstand, Abgeschlossenheit der Priestergeschlechter gab es bei ihnen nicht, mithin auch keine Priesterkaste, keine Hierarchie. Alle Würde und aller Vorzug des Priesters beruhte hier mehr auf seinem Amte als auf seiner Person. Der Hausvater war Priester für seine Familie; nach demselben Verhältnisse scheinen die ältesten Adelichen oder Freien Priester des Gaues oder Bezirkes gewesen zu seyn; denn bei den Burgunden hießen späterhin die Priester Aelteste. Wie groß aber das Ansehen und die Achtung der Priester auch bei diesen Teutschen gewesen seyn mußte, kann man aus der Nachricht des Tacitus schließen, daß niemand als der Priester einen Freien schelten, binden, oder schlagen durfte; und zwar nicht als geschähe es auf Befehl des

Herzogs, ſondern durch Gottes Gebot. Höchſt wahrſcheinlich war dieſer Gott kein anderer, als der Kriegsgott Wodan. Aehnliche, aber geringere Gewalt hatten die Prieſter bei den Volksverſammlungen, die ſich ſchon durch die Gegenwart derſelben, noch mehr aber durch den Umſtand als religiöſe Zuſammenkünfte kennbar machen, daß man ſich blos auf Neulicht und Vollſchein, alſo wahrſcheinlich nur auf Anſage der Prieſter verſammelte. Die Prieſter hatten das Recht, das Gauthing (die Bezirksverſammlung) zu eröffnen; ſie geboten Stillſchweigen und hielten die Widerſpenſtigen in Zaum, was bei einem Landtag bewaffneter freier Männer nichts Kleines war. Auf die Berathungen ſelbſt hatte der Prieſter keinen unmittelbaren Einfluß; nur bei Befragung des Loſes lag ihm die Auslegung desſelben ob, wodurch ſeine mittelbare Einwirkung um ſo bedeutender wurde. Die Prieſterinnen ſcheinen keine Opfer verrichtet, ſondern ſich blos der Weiſſagung gewidmet zu haben. Von der hier geſchilderten reinteutſchen Prieſterſchaft unterſchieden ſich weſentlich die Druiden, die eigentlich den Galliern und Celten angehörten, aber doch auch in Teutſchland, beſonders in den Rheingegenden zu finden waren. Denn dieſe bildeten eine wirkliche, der einflußreichſten Vorzüge ſich erfreuende Prieſterkaſte, ein weit verbreitetes theokratiſches Wahlreich, und waren nicht blos Prieſter im eigentlichen Sinne des Wortes, ſondern zugleich Wahrſager, Richter, Lehrer und Aerzte. — Die Preußen hatten eine Hierarchie, deren Hauptſitz zu Romowe war. Hier wohnte der Hoheprieſter des ganzen Volkes, genannt Criwe (ſ. d. Art.). Die Unterprieſter gehörten zu einzelnen Gottheiten, gewiſſen Orden und Geſchäften. Unter den erſtern ſind die Weidels oder Waidalottes (ſ. d. Art.), auch Wurskaiti genannt, die bekannteſten. Von den übrigen gab es folgende Arten, als: Siggonotten, Liguſſonen, Tiluſſonen, Swalgonen, Puttonen, Weionen, Burtonen, Puſtonen, Seitonen, Swakonen; über welche die beſondern Namensartikel nachzuſehen ſind. — Von den Slaven hatten die weſtlichen Stämme (Wenden, Pommern, Böhmen, Mährer, Sorben) die bedeutendſte Prieſterſchaft, die in ihrem Innern eine vollſtändige Hierarchie war, und auch mit auswärtigen Prieſterſchaften, z. B. mit der Preußiſchen

zu Romowe, in genauer Verbindung ſtand. Bei den Wenden war der Oberprieſter zu Arkona (ſ. d. Art.), und die weltliche Macht der geiſtlichen untergeordnet. Die Prieſterſchaft zu Rhetra (ſ. d. A.) hatte ihre genaue Rangordnung, welcher jene zu Arkona gleich war. Der unterſte Grad war der Rabo oder Raba, d. i. der Diener; der zweite, Miki oder Micke, d. i. Prieſter; der dritte der Weidelbot, eine höhere Prieſtergattung; der vierte der Criwe, der Hoheprieſter. Der Hoheprieſter zu Arkona trug gegen die Wendiſche Sitte langes Haar und Bart, was in Verbindung mit den Preußiſchen Prieſternamen Criwe, Waidelot auf fremde Abſtammung der Prieſterſchaft hindeutet. Daß auch die Ruſſen, Polen und Schleſier eine Prieſterſchaft hatten, kann man aus der Vielgötterei, dem Glaubenswechſel und der Prieſterſchaft der weſtlichen Slaven mit Gewißheit ſchließen. Aber es war keine Hierarchie wie in Weſten; in Rußland beſonders war die weltliche Macht im Großfürſten über das Prieſterthum Herr geworden. Wladimir I. war Prieſter und Fürſt zugleich, und man kann annehmen, daß der Glaube, den er vor ſeiner Bekehrung einführen wollte, die Religion der Preußiſchen Criwen geweſen ſey; wodurch er erſt recht unauflöslich beide Gewalten in ſich vereiniget hätte.

Prigirſtitis, ein Hausgott der Polen, der das Gemurmel und Raunen hörte, und durch Geſchrei beleidigt wurde.

Priparcis, ein Polniſcher Hausgott, in deſſen Pflege ſich die abgeſäugten Ferkel befanden.

Pripegala, ein Slaviſcher Gott, von deſſen Altären die gefangenen Chriſten mit fürchterlichem Lärmen enthauptet wurden. Die Chriſten erklärten dieſen Gott für den wollüſtigen Priapus der Römer; Mone vermuthet, daß Pripegala im Namen und Weſen mit den Skandinaviſchen Gottheiten Freyr und Freya zuſammenhänge.

Prowe oder Prono. Unter dieſem Namen wurde der Sla-

…ter Gunlöda sorgfältig bewachen. Da-
der Edda die Dichtkunst die Namen
…k, Odrärirs-Sons- oder Bo-
Lösegeld, und Hnitbergs-
…uttung alle mögliche Vor-
m Wundermethe erhal-
…din, sich denselben ganz-

…thalben findet man Spuren von Ver-
…üsse im Teutschen Glauben. Schon Taci-
…lzbäche heilig, und aus Religion eine gerech-
…riege waren. Die Heilquellen scheinen eine ähn-
…g gehabt zu haben; und den Quellendienst über-
…eugt auch Tacitus, wenn er sagt: die Teutschen wohnen
…rt und zerstreut, je nachdem ihnen eine Quelle, ein
…eld, oder ein Wald behagt. Jeder Hausvater wollte nemlich
seine heilige Quelle, und seinen Wald haben; diesen zum Tempel,
jene zum Wahrsagen. Von den Altfranken weiß man, daß sie eine
Art Taufe und Quellendienst hatten, wobei Lichter angezündet wur-
den; und auch die Hessen haben Bäumen und Quellen geopfert.
S. Flüsse.

R.

Rabengott, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin von seinen zwei Raben Hugin und Munin.

Rabenstein. So heißt einer der anmuthigsten Spaziergänge an der steilen Westseite des freundlichen Znaim, ein Felsthal, durch das sich die Taya windet, und das, in seiner reizenden Einfassung von Saatfeldern und Weingärten, durch die Nähe der auf einem

Pustonen, Unterprieſter bei den Preußen, welche Wunden durch Anhauchen hielten.

Puttonen, Unterprieſter bei den Preußen, die aus dem Schaume des Waſſers weiſſagten.

Pya. S. Czernobog.

Q.

Quaſer. Nach der Skandinaviſchen Mythologie führten einſt die Aſen Krieg mit den Vanen. Deſſen überdrüſſig verabredeten die Kriegführenden eine Zuſammenkunft, um Frieden zu ſchließen. Zur Bekräftigung ihres Vertrages ſpuckten beide Theile in ein und daſſelbe Gefäß. Aus dieſem Stoffe bildeten die Götter einen Mann, und nannten ihn Quaſer. Dieſer Menſch war ſo weiſe, daß ihm niemand eine Frage vorlegen konnte, die er nicht zu beantworten wußte. Er reiſ'te daher in der Welt umher, um die Menſchen Weisheit zu lehren. Einſt kam er zu den Zwergen Fialar und Galar. Dieſe tödteten ihn, ließen ſein Blut in die zwei Fäſſer Son und Boden und in den Keſſel Odrärir fließen, vermiſchten es mit Honig (miscebant utile dulci), und bereiteten einen Meth daraus, der jeden, der davon trank, zum Dichter und Weiſen machte. Bei den Göttern gaben die Zwerge vor, Quaſer ſey an übermäſſiger Weisheit erſtickt, weil ſie ihm niemand wegfragen konnte. Nicht lange darnach erſäuften die nemlichen Zwerge den Rieſen Gilling, und erſchlugen deſſen Gattin mit einem Mühlſteine. Gillings Sohn, der Rieſe Suttung, rächte ſeine Aeltern, indem er die Zwerge ergriff, und ſie auf einen Fels mitten im Meere ſetzte. Sie baten um ihr Leben, und bothen für ihre Freiheit den koſtbaren, aus Quaſers Blut bereiteten Meth. Suttung nahm den Antrag an, ſchenkte ihnen die Freiheit, und ließ den erhaltenen Meth in dem Berge

Hnitberg von seiner Tochter Gunlöda sorgfältig bewachen. Davon hat nach dem Ausdrucke der Edda die Dichtkunst die Namen Quasers-Blut, Zwerge-Trunk, Odrärirs-Sons- oder Bodens-Naß, Zwerge-Schiff- oder Lösegeld, und Hnitbergs-Meth oder Naß. Obgleich übrigens Suttung alle mögliche Vorsicht gebrauchte, damit niemand etwas von dem Wundermethe erhalte; so gelang es dennoch dem Göttervater Odin, sich denselben gänzlich zuzueignen. Vergl. Odin.

Quellendienst. Allenthalben findet man Spuren von Verehrung der Quellen und Flüsse im Teutschen Glauben. Schon Tacitus versichert, daß Salzbäche heilig, und aus Religion eine gerechte Ursache zum Kriege waren. Die Heilquellen scheinen eine ähnliche Verehrung gehabt zu haben; und den Quellendienst überhaupt bezeugt auch Tacitus, wenn er sagt: die Teutschen wohnen getrennt und zerstreut, je nachdem ihnen eine Quelle, ein Feld, oder ein Wald behagt. Jeder Hausvater wollte nemlich seine heilige Quelle, und seinen Wald haben; diesen zum Tempel, jene zum Wahrsagen. Von den Altfranken weiß man, daß sie eine Art Taufe und Quellendienst hatten, wobei Lichter angezündet wurden; und auch die Hessen haben Bäumen und Quellen geopfert. S. Flüsse.

R.

Rabengott, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin von seinen zwei Raben Hugin und Munin.

Rabenstein. So heißt einer der anmuthigsten Spaziergänge an der steilen Westseite des freundlichen Znaim, ein Felsthal, durch das sich die Taya windet, und das, in seiner reizenden Einfassung von Saatfeldern und Weingärten, durch die Nähe der auf einem

hohen Berge liegenden Probstei Pöltenberg, so wie durch das in geringer Entfernung befindliche Prachtgebäude der aufgehobenen Prämonstratenser-Abtei Bruck den herrlichsten Anblick gewährt. Auf der Seite gegen den Pöltenberg zu ragt ein Fels, der durch seine Zacken und Vorsprünge ein Menschengesicht im Profil recht natürlich vorstellt. Diesen Stein hält man nun für den eigentlichen Rabenstein, nach welchem jener Theil des Thales benannt seyn soll. Die Sage erzählt hierüber Folgendes: Vor Jahrhunderten waltete in diesem Thale Hiltrude, eine gütige und zugleich reizende Fee. Einst als sie beim Lichte des Vollmonds Zauberkräuter suchte, stieß sie auf einen schlafenden Ritterjüngling, der, wegen eines an dem Verführer seiner Schwester verübten Mordes geächtet, auf seiner Flucht in diese Gegend kam, und, ermattet, im Schlafe Stärkung suchte. Hiltrude entbrannte in Liebe zu dem Jüngling, weckte ihn auf, und both ihm in ihrer Felsenwohnung eine bequemere Ruhestätte. Seyfried, so hieß der Ritter, nahm den Antrag dankbar an, und folgte ihr in das prachtvolle Zauberschloß. Hier entdeckte er sein Schicksal der fragenden Fee, die ihm bald ohne Scheu ihre Liebe gestand, und, da er dieselben Gefühle äußerte, ihn zum Gatten erkor. Mehrere Jahre lebten die Glücklichen in ungestörtem Frieden, und waren allenthalben als die schützenden Engel der Gegend bekannt. Stand Hiltrude jedem mit Rath und That bei, so befreite Seyfrieds Schwert die Landschaft von Räubern und reißenden Thieren. Vier wunderschöne Knaben gebar die Zauberin in sechs Jahren dem geliebten Gemahl, dessen Wünsche fast erschöpft schienen; nur daß der Gedanke an seinen Vater, der mit ihm geächtet, und von dessen weiterem Schicksal ihm nichts bekannt war, seinen Himmel zuweilen trübte. Eines Tages aber, als er eben mit seinen Reisigen von einem Strauß nach Hause ritt, stieß er unvermuthet auf den alten Knecht, der seinen Vater auf der Flucht begleitet hatte, und der ihm die traurige Kunde brachte, der Vater säße auf den Tod gefangen in einem Thurme der nahen Stadt Znaim, und wäre ohne Rettung verloren, wenn nicht augenblickliche Hülfe käme. Seyfried, von Freude und Angst gleich stark bewegt, sprengte auf der Stelle mit seinen Mannen gegen Znaim, erreichte schnell den Thurm, und stürmte auch

denſelben Augenblick. Zwar vertheidigten Knechte den Thurm mit aller Tapferkeit, allein nichts vermochte der Wuth der Stürmenden zu widerſtehen. Grimmig hieb nun Seyfried mit ſeinem Schwerte auf die verriegelte Thür; ſie ſprang auf, und zu ſeinen Füſſen lag der Vater — bereits enthauptet. Raſend ſtürzte Seyfried fort, und hieb nieder, was ihm in den Weg kam. Wahnſinn hatte ſich ſeiner bemächtigt. Vor der Felswand, die ſeinen Aufenthalt verſperrte, ſpielten eben in Unſchuld ſeine Kinder. In blinder Wuth ſtürzte er auch auf dieſe los, und hatte ſchon zwei derſelben durchſtochen, als das Geſchrei des dritten die Mutter herbei rief, allein zu ſpät, um den Knaben zu retten. Nun ergriff er den vierten, Hiltrudens Liebling, um auch dieſen den Vorangegangenen nachzuſenden; da donnerte plötzlich ein Zauberſpruch von den entſetzten Mutterlippen. Das Schwert entſank der Hand des bewußtloſen Mörders, ſeine Glieder erſtarrten, er wurde zu Stein. Dieß iſt der Felsblock mit dem Menſchengeſichte, den man dann den Rabenvater, und ſpäter den Rabenſtein nannte. Hiltrude aber verſchwand ſammt dem geretteten Knaben, und ließ ſich ſeit dieſem Augenblicke nie wieder ſehen. — Sagen von Zauberern, Feen und Hexen weiſen zwar immer auf hohes Alterthum, doch ſieht das gegenwärtige Volksmährchen einem neuern Ritterromane zu viel ähnlich, als daß man davon den Namen Rabenſtein mit Wahrſcheinlichkeit ableiten könnte. Noch weniger konnte aber an dieſer Stelle ein Richtplatz, oder ein Rabenſtein im eigentlichen Sinne des Wortes ſeyn; die ganze Oertlichkeit ſpricht zu ſehr dagegen. Das Wahrſcheinlichſte iſt, daß einſt hier in den Felsklüften häufig Raben geniſtet, und dieſe Benennung veranlaßt haben. Daß jedoch hier eine Hauptſtätte des heidniſchen Gottesdienſtes geweſen ſeyn mag, beweiſ't nicht nur die Ortsbeſchaffenheit ſelbſt (Vergl. Opfer), ſondern auch der unweit davon am ſtädtiſchen Bräuhauſe noch jetzt befindliche ganz runde Götzentempel, der aber freilich ſpäter, bei Einführung des Chriſtenthums, zum chriſtlichen Gebrauche verwendet wurde; wie dieß aus der äußerſt einfachen, ja kunſtloſen Wandmahlerei zu entnehmen iſt. Möchte doch für die Erhaltung dieſes vaterländiſchen Denkmahls, das ſich täglich mehr ſeinem Verfalle nähert, größere Sorge getragen werden!

Radamas gehörte bei den Wenden und Böhmen zu den unterirdischen Göttern, und soll nach Dobrowsky's Erklärung der N[illegible] [illegible] Rhadamanthus seyn.

Radegast, Redegast oder Ridegast (bei den W[illegible] Radihost oder Radhost), der Sonnengott, so wie der Zeug[illegible] und Schöpfer der Wenden, der auch von den Pommern, O[illegible] ten (Mecklenburgern), Mähren und andern slawischen St[illegible] als Kriegs- und Siegesgott verehrt wurde. Im Wendischen G[illegible] den steht er oben an, ist Licht- und Schmuckgott, Rathgeber [illegible] Zauberer (s. Art. Schutzgötter). Er hieß auch Hlawaradz ([illegible] vorzüglichste Rathgeber) und Woiwodicz (Kriegsführer): da [illegible] Weisheit und Stärke vorzüglich in ihm vereint. Nur im Rang[illegible] Swantewit, dem höchsten Gott der Wenden, ist er unterg[illegible] net, und heißt Radegast, d. i. der rathgebende Diener (der [illegible] gel) des höchsten Gottes. Vorzügliche Tempel hatte er zu Rh[illegible] Mecklenburg und Gadebusch (d. i. Gottes Hain) unweit Lübeck. [illegible] Standbild war in Mannsgröße von reinem Golde, nackt, mit [illegible] von der rechten Hand unterstützten Schilde auf der Brust, [illegible] ein schwarzer Stierkopf befindlich, die Linke hielt eine Hellebar[illegible] auf seinem mit einer Krone von besonderm Metall geschmückten [illegible] auch entblößten Haupte saß ein großer Vogel mit ausgebreit[illegible] Flügeln, den Manche für einen Schwan, andere für einen Hahn [illegible] klären, und der an die Raben Odins erinnert. Nicht weit [illegible] dem Götzen stand zu seinem Gebrauche ein mit Purpur kostbar [illegible] ziertes Bett. In Mähren wurde Radegast unter dem Namen Ra[illegible] gost oder Radhost vorzugsweise verehrt, und hatte seine Tempe[illegible] größtentheils auf Bergen und Hügeln. Der merkwürdigste Berg [illegible] dieser Hinsicht, der noch heutigen Tages von ihm den Namen Rad[illegible] host führt, liegt im Prerauer Kreise an dem Flusse Beczwa, und macht zwischen der Roznauer und Hochwalder Herrschaft die Gränze. Dort hatte Radhost einen Tempel und heiligen Hain, und die ihm gewidmeten Feste und Opfer fanden da vorzüglich in den Tagen der Sommerwende Statt. Um diese Zeit versammelte sich aus dem ganzen Lande, und selbst aus den benachbarten Ländern eine außeror-

…nkliche Menge Volkes auf dem Berge; man brachte dem Götzen …pfer von Ochsen und Schafen, flehte ihn dabei um Sieg über die …inde, hielt Opfermahlzeiten, und beschloß das Fest mit Singen, …nzen und andern Lustbarkeiten. Eben so wurden ihm Dank- und …iegesopfer gebracht, so oft man siegreich und mit Beute beladen …s der Schlacht zurückgekommen war. Jahrhunderte mag dieß so …währt haben, bis endlich die heiligen Bischöfe Cyrill und Methud …s Standbild Radhost's sammt seinem Tempel zerstörten. Ein …berbleibsel der eben erwähnten Feier war noch in neuerer Zeit die …wohnheit, daß das Landvolk der Hochwelder, Roznauer und Fri…er Herrschaften, ja selbst die Schlesier aus dem Fürstenthume Te…en, und die anstoßenden Ungarn gleich nach dem Feste Johanns …s Täufers in großer Anzahl auf diesem Berge zusammenkamen, …b dort durch vier auf einander folgende Sonntage eine Art von …lksfest mit Essen und Trinken, Singen und Springen feierten. …eser Gebrauch wurde seit einigen Jahren durch eigene Verordnun…n eingestellt. Dafür befindet sich jetzt auf dem Berge das Kreuz…d unsers Heilands, zu welchem häufige Wallfahrten des gläubigen …olkes geschehen. Ohne Zweifel war es auch Radegast (Radhost), …r auf dem Berge Hostein, Mährisch Hostin (s. d. Art.), ober…lb Bistritz im Prerauer Kreise verehrt ward; darauf scheint selbst …s Mährischen Radegast's Name Radhost zu führen. Denn das …ährische Hostina (Hostin) bedeutet Gasterei, Radhost aber …nen, der gern Gäste sieht, oder Gäste-liebend, was …it den Mahlzeiten und Lustgelagen bei Radhost's Festen im Ein…lange steht.

Radgost oder Radhost. S. Radegast.

Radka. S. Libussa.

Ragaina. S. Rodeina.

Ragnarok oder Ragnarokr (Götterdämmerung, Götterbrand, Ende der Welt). Dieser Ausdruck bezeichnet in der Nordi-

[illegible] der Welt, von welchen uns die [illegible] Zeichen verkünden das [illegible]. Zuerst [illegible] in der ganzen Welt [illegible] drei Jahre die blutigsten Kriege. Es [illegible] Zeit der Schwerter; Brüder morden [illegible] findet Statt, auch nicht zwi- [illegible] kommt ein Winter, Fimbulwet- [illegible] allen Seiten herab; rauhe, eisige [illegible]; die Sonne wird nie sicht- [illegible] Wärme zurück. Solcher Winter [illegible] Sommer unterbrochen. Nun [illegible] aller Wesen der Wolf Skoll [illegible] der Wolf Fenris) die Sonne, [illegible] Sterne verschwinden vom [illegible] die Welt-Esche Yg- [illegible], Berge stürzen zusam- [illegible] der Fenriswolf reißt wü- [illegible] Garm, der Höl- [illegible] lag, bricht die [illegible]), der sich sonst in [illegible] und durch die Bewe- [illegible] und zerfleischt Lei- [illegible] Midgardsschlange Rie- [illegible] kommen strebt, was auch [illegible] Art.) wird dadurch [illegible] der Voluspa von dem [illegible] kommen die Muspel- [illegible] und [illegible] unter Anführung [illegible] und dessen Schwert hel- [illegible] Jetzt berstet der [illegible] durch einen Spalt des Him- [illegible], die unter ihnen [illegible] Riese Egdir fröhlich [illegible] mit aufgesperrtem Ra- [illegible] die obere den Himmel

berührt, und wäre Raum, würde er den Rachen noch weiter aufreißen; Feuer sprüht ihm aus den Augen und Nasenlöchern. Die Midgardsschlange speit Gift aus, wodurch Luft und Meer verpestet werden; sie ist gräßlich anzusehen, und kämpft dem Wolfe zur Seite. Muspels Söhne ziehen einher auf der Ebene Vigrid, die sich hundert Meilen nach allen Seiten erstreckt, wo sie zum Fenriswolfe und der Midgardsschlange stoßen. Hier findet sich auch Loke ein, und zugleich erscheinen Hrymr und die Hrymthussen (Eisriesen). In Loke's Gefolge sind alle Söhne der Todesgöttin Hela. So bald es so weit gekommen, erhebt sich auf der Götter Seite Heimdal, stößt aus allen Kräften in das Giallarhorn, und erweckt alle Asen, die darauf Rath halten, was zu thun wäre. Odin reitet sogar zu Mimers Brunnen, um sich dort Raths zu erholen, und befragt auch dessen einbalsamirtes Haupt. Hierauf rüsten sich alle Asen und Einheriar (s. d. Art.), und rücken vor zur Ebene Vigrid. Odin, mit einem goldenen Helm, und einem strahlenden Harnische bedeckt, seinen Speer Gungner in der Hand, reitet voran. Wie er den Fenriswolf erblickt, stürzt er gerade auf ihn los; allein dieser verschlingt mit seinem schrecklich aufgerissenen Rachen den Vater der Götter und Menschen. Nun macht sich Vidar an den Würgwolf, tritt ihm mit einem Fusse in den Rachen, und reißt mit den Händen sein oberes Gebiß so weit auf, daß der Wolf davon umkommen muß. Thor stürmt auf die Midgardschlange, und tödtet sie zwar mit seinem Hammer, prallt aber auch neun Schritte zurück, und ersäuft in den Giftströmen, die das Ungeheuer gegen ihn ausspie. Freyr kämpft mit Surtur; da er aber früher um seine Braut Gerda sein gutes Schwert an Skirner abtrat, wird er von Surtur getödtet. Auch der Höllenhund Garm richtet große Verheerungen an; Tyr kämpft mit ihm, und beide fallen zugleich. Heimdal kämpft mit Loke, und beide tödten einander. Alle Asen kommen um bis auf Vidar, Vale, und die beiden Söhne Thors Magne und Mode. Die Erde sinkt in's Meer, und Surtur schleudert allenthalben Feuer umher, von welchem die Götterstadt Asgard sammt allen Pallästen der Götter, und endlich die ganze Welt verzehrt wird. Dann kommt Allvater von oben herab, und hält Ge-

hohen Berge liegenden Probstei Pöltenberg, so wie durch das in geringer Entfernung befindliche Prachtgebäude der aufgehobenen Prämonstratenser-Abtei Bruck den herrlichsten Anblick gewährt. Auf der Seite gegen den Pöltenberg zu ragt ein Fels, der durch seine Zacken und Vorsprünge ein Menschengesicht im Profil recht natürlich vorstellt. Diesen Stein hält man nun für den eigentlichen Rabenstein, nach welchem jener Theil des Thales benannt seyn soll. Die Sage erzählt hierüber Folgendes: Vor Jahrhunderten waltete in diesem Thale Hiltrude, eine gütige und zugleich reizende Fee. Einst als sie beim Lichte des Vollmonds Zauberkräuter suchte, stieß sie auf einen schlafenden Ritterjüngling, der, wegen eines an dem Verführer seiner Schwester verübten Mordes geächtet, auf seiner Flucht in diese Gegend kam, und, ermattet, im Schlafe Stärkung suchte. Hiltrude entbrannte in Liebe zu dem Jüngling, weckte ihn auf, und bot ihm in ihrer Felsenwohnung eine bequemere Ruhestätte. Seyfried, so hieß der Ritter, nahm den Antrag dankbar an, und folgte ihr in das prachtvolle Zauberschloß. Hier entdeckte er sein Schicksal der fragenden Fee, die ihm bald ohne Scheu ihre Liebe gestand, und, da er dieselben Gefühle äußerte, ihn zum Gatten erkor. Mehrere Jahre lebten die Glücklichen in ungestörtem Frieden, und waren allenthalben als die schützenden Engel der Gegend bekannt. Stand Hiltrude jedem mit Rath und That bei, so befreite Seyfrieds Schwert die Landschaft von Räubern und reißenden Thieren. Vier wunderschöne Knaben gebar die Zauberin in sechs Jahren dem geliebten Gemahl, dessen Wünsche fast erschöpft schienen; nur daß der Gedanke an seinen Vater, der mit ihm geächtet, und von dessen weiterem Schicksal ihm nichts bekannt war, seinen Himmel zuweilen trübte. Eines Tages aber, als er eben mit seinen Reisigen von einem Strauß nach Hause ritt, stieß er unvermuthet auf den alten Knecht, der seinen Vater auf der Flucht begleitet hatte, und der ihm die traurige Kunde brachte, der Vater säße auf den Tod gefangen in einem Thurme der nahen Stadt Znaim, und wäre ohne Rettung verloren, wenn nicht augenblickliche Hülfe käme. Seyfried, von Freude und Angst gleich stark bewegt, sprengte auf der Stelle mit seinen Mannen gegen Znaim, erreichte schnell den Thurm, und stürmte auch

denſelben Augenblick. Zwar vertheidigten Knechte den Thurm mit aller Tapferkeit, allein nichts vermochte der Wuth der Stürmenden zu widerſtehen. Grimmig hieb nun Seyfried mit ſeinem Schwerte auf die verriegelte Thür; ſie ſprang auf, und zu ſeinen Füſſen lag der Vater — bereits enthauptet. Raſend ſtürzte Seyfried fort, und hieb nieder, was ihm in den Weg kam. Wahnſinn hatte ſich ſeiner bemächtigt. Vor der Felswand, die ſeinen Aufenthalt verſperrte, ſpielten eben in Unſchuld ſeine Kinder. In blinder Wuth ſtürzte er auch auf dieſe los, und hatte ſchon zwei derſelben durchſtochen, als das Geſchrei des dritten die Mutter herbei rief, allein zu ſpät, um den Knaben zu retten. Nun ergriff er den vierten, Hiltrudens Liebling, um auch dieſen den Vorangegangenen nachzuſenden; da donnerte plötzlich ein Zauberſpruch von den entſetzten Mutterlippen. Das Schwert entſank der Hand des bewußtloſen Mörders, ſeine Glieder erſtarrten, er wurde zu Stein. Dieß iſt der Felsblock mit dem Menſchengeſichte, den man dann den Rabenvater, und ſpäter den Rabenſtein nannte. Hiltrude aber verſchwand ſammt dem geretteten Knaben, und ließ ſich ſeit dieſem Augenblicke nie wieder ſehen. — Sagen von Zauberern, Feen und Hexen weiſen zwar immer auf hohes Alterthum, doch ſieht das gegenwärtige Volksmährchen einem neuern Ritterromane zu viel ähnlich, als daß man davon den Namen Rabenſtein mit Wahrſcheinlichkeit ableiten könnte. Noch weniger konnte aber an dieſer Stelle ein Richtplatz, oder ein Rabenſtein im eigentlichen Sinne des Wortes ſeyn; die ganze Oertlichkeit ſpricht zu ſehr dagegen. Das Wahrſcheinlichſte iſt, daß einſt hier in den Felsklüften häufig Raben geniſtet, und dieſe Benennung veranlaßt haben. Daß jedoch hier eine Hauptſtätte des heidniſchen Gottesdienſtes geweſen ſeyn mag, beweiſ't nicht nur die Ortsbeſchaffenheit ſelbſt (Vergl. Opfer), ſondern auch der unweit davon am ſtädtiſchen Spräuhauſe noch jetzt befindliche ganz runde Götzentempel, der aber freilich ſpäter, bei Einführung des Chriſtenthums, zum chriſtlichen Gebrauche verwendet wurde; wie dieß aus der äußerſt einfachen, ja kunſtloſen Wandmahlerei zu entnehmen iſt. Möchte doch für die Erhaltung dieſes vaterländiſchen Denkmahls, das ſich täglich mehr ſeinem Verfalle nähert, größere Sorge getragen werden!

Radamas gehörte bei den Mährern und Böhmen zu den unterirdischen Göttern, und soll nach Stransky's Erklärung der Römische Todtenrichter Rhadamanthus seyn.

Radegast, Redegast oder Ridegast (bei den Mährern Radgost oder Radhost), der Sonnengott, so wie der Zeugungs- und Lebensgott der Wenden, der auch von den Pommern, Obotriten (Meklenburgern), Mährern und andern Slavischen Stämmen als Kriegs- und Siegesgott verehrt wurde. Im Wendischen Glauben steht er oben an, ist Licht- und Schwarzgott, Rathgeber und Zauberer (s. Art. Lichtgötter). Er hieß auch Hlawaradze (der vorzüglichste Rathgeber) und Roswodicz (Kriegsführer); also sind Weisheit und Stärke vorzüglich in ihm vereint. Nur in Bezug auf Swantewit, den höchsten Gott der Wenden, ist er untergeordnet, und heißt Radegast, d. i. der rathgebende Diener (das Orakel) des höchsten Gottes. Vorzügliche Tempel hatte er zu Rhetra, Meklenburg und Gadebusch (d. i. Gottes Hain) unweit Lübek. Sein Standbild war in Mannsgröße von reinem Golde, nackt, mit einem von der rechten Hand unterstützten Schilde auf der Brust, worauf ein schwarzer Stierkopf befindlich, die Linke hielt eine Hellebarde; auf seinem mit einer Krone von besonderm Metall geschmückten oder auch entblößten Haupte saß ein großer Vogel mit ausgebreiteten Flügeln, den Mone für einen Schwan, andere für einen Hahn erklären, und der an die Raben Odins erinnert. Nicht weit von dem Götzen stand zu seinem Gebrauche ein mit Purpur kostbar geziertes Bett. In Mähren wurde Radegast unter dem Namen Radgost oder Radhost vorzugsweise verehrt, und hatte seine Tempel größtentheils auf Bergen und Hügeln. Der merkwürdigste Berg in dieser Hinsicht, der noch heutigen Tages von ihm den Namen Radhost führt, liegt im Prerauer Kreise an dem Flusse Beczwa, und macht zwischen der Roznauer und Hochwalder Herrschaft die Gränze. Dort hatte Radhost einen Tempel und heiligen Hain, und die ihm gewidmeten Feste und Opfer fanden da vorzüglich in den Tagen der Sommerwende Statt. Um diese Zeit versammelte sich aus dem ganzen Lande, und selbst aus den benachbarten Ländern eine außeror-

benkliche Menge Volkes auf dem Berge; man brachte dem Götzen Opfer von Ochsen und Schafen, flehte ihn dabei um Sieg über die Feinde, hielt Opfermahlzeiten, und beschloß das Fest mit Singen, Tanzen und andern Lustbarkeiten. Eben so wurden ihm Dank- und Siegesopfer gebracht, so oft man siegreich und mit Beute beladen aus der Schlacht zurückgekommen war. Jahrhunderte mag dieß so gewährt haben, bis endlich die heiligen Bischöfe Cyrill und Methud das Standbild Radhost's sammt seinem Tempel zerstörten. Ein Ueberbleibsel der eben erwähnten Feier war noch in neuerer Zeit die Gewohnheit, daß das Landvolk der Hochwelder, Roznauer und Fridecker Herrschaften, ja selbst die Schlesier aus dem Fürstenthume Teschen, und die anstoßenden Ungarn gleich nach dem Feste Johanns des Täufers in großer Anzahl auf diesem Berge zusammenkamen, und dort durch vier auf einander folgende Sonntage eine Art von Volksfest mit Essen und Trinken, Singen und Springen feierten. Dieser Gebrauch wurde seit einigen Jahren durch eigene Verordnungen eingestellt. Dafür befindet sich jetzt auf dem Berge das Kreuzbild unsers Heilands, zu welchem häufige Wallfahrten des gläubigen Volkes geschehen. Ohne Zweifel war es auch Radegast (Radhost), der auf dem Berge Hostein, Mährisch Hostin (s. d. Art.), oberhalb Bistritz im Prerauer Kreise verehrt ward; darauf scheint selbst des Mährischen Radegast's Name Radhost zu führen. Denn das Mährische Hostina (Hostin) bedeutet Gasterei, Radhost aber einen, der gern Gäste sieht, oder Gäste-liebend, was mit den Mahlzeiten und Lustgelagen bei Radhost's Festen im Einlange steht.

Radgost oder Radhost. S. Radegast.

Radka. S. Libussa.

Ragaina. S. Rodeina.

Ragnarok oder Ragnarokr (Götterdämmerung, Götterrand, Ende der Welt). Dieser Ausdruck bezeichnet in der Nordi-

ſchen Mythologie den Untergang der Welt, von welchem uns die Edda folgende Schilderung macht. Furchtbare Zeichen verkünden das Herannahen der Schreckenszeit. Zuerſt wüthen in der ganzen Welt durch drei Winter, d. i. durch drei Jahre die blutigſten Kriege. Es iſt eine Zeit des Beils, eine Zeit der Schwerter; Brüder morden einander aus Geiz, keine Schonung findet Statt, auch nicht zwiſchen Aeltern und Kindern. Dann kommt ein Winter, Fimbulwetter genannt: Schnee ſtürzt von allen Seiten herab; rauhe, eiſige Winde wehen, die Kälte iſt unerträglich; die Sonne wird nie ſichtbar, und läßt keine Spur ihrer Wärme zurück. Solcher Winter folgen drei auf einander, von keinem Sommer unterbrochen. Nun verſchlingt zum größten Verderben aller Weſen der Wolf Skoll (nach andern Stellen der Edda der Wolf Fenris) die Sonne, und der Wolf Hate den Mond. Die Sterne verſchwinden vom Himmel; die Erde erbebt; Orkane brauſen; die Welt-Eſche Ygdrafil erzittert; Bäume werden entwurzelt, Berge ſtürzen zuſammen; alle Ketten und Bande reißen, und der Fenriswolf reißt wüthend ſich los. Hrymr, der Rieſe, wird frei; Garm, der Höllenhund, der vor der Höhle Gnüpa angebunden lag, bricht die Kette; der Rieſe Hräsvelgr (Leichenſchwelger), der ſich ſonſt in Adlersgeſtalt am Ende des Himmels aufhielt, und durch die Bewegung ſeiner Flügel den Wind verurſachte, jauchzt und zerfleiſcht Leichen. Meere ſteigen über ihre Ufer, weil die Midgardsſchlange Rieſenkräfte bekommt, und auf's Trockene zu kommen ſtrebt, was auch endlich geſchieht. Das Schiff Naglfar (ſ. d. Art.) wird dadurch flott, und von dem Rieſen Hrymr (nach der Voluspa von dem böſen Loke) geſteuert. Auf dieſem Schiffe kommen die Muspelleute, beſteigen dann ihre Roſſe, und ſprengen unter Anführung Surturs, der mit Flammen umgeben iſt, und deſſen Schwert heller glänzt als die Sonne, gegen die Aſen heran. Jetzt berſtet der Himmel, und Surturs Scharen reiten durch einen Spalt des Himmels in vollem Jagen über die Brücke Bifroſt, die unter ihnen einbricht. Zu all der Verwüſtung ſchlägt der Rieſe Egdir fröhlich die Harfe. Der Fenriswolf fährt einher mit aufgeſperrtem Rachen, ſo daß die untere Kinnlade die Erde, die obere den Himmel

berührt, und wäre Raum, würde er den Rachen noch weiter aufreißen; Feuer ſprüht ihm aus den Augen und Naſenlöchern. Die Midgardsſchlange ſpeit Gift aus, wodurch Luft und Meer verpeſtet werden; ſie iſt gräßlich anzuſehen, und kämpft dem Wolfe zur Seite. Muspels Söhne ziehen einher auf der Ebene Vigrid, die ſich hundert Meilen nach allen Seiten erſtreckt, wo ſie zum Feuriswolfe und der Midgardsſchlange ſtoßen. Hier findet ſich auch Loke ein, und zugleich erſcheinen Hrymr und die Hrymthuſen (Eisrieſen). Zu Loke's Gefolge ſind alle Söhne der Todesgöttin Hela. So bald es ſo weit gekommen, erhebt ſich auf der Götter Seite Heimdal, ſtößt aus allen Kräften in das Giallarhorn, und erweckt alle Aſen, die darauf Rath halten, was zu thun wäre. Odin reitet ſogar zu Mimers-Brunnen, um ſich dort Raths zu erholen, und befragt auch deſſen einbalſamirtes Haupt. Hierauf rüſten ſich alle Aſen und Einheriar (ſ. d. Art.), und rücken vor zur Ebene Vigrid. Odin, mit einem goldenen Helm, und einem ſtrahlenden Harniſche bedeckt, ſeinen Speer Gungner in der Hand, reitet voran. Wie er den Feriswolf erblickt, ſtürzt er gerade auf ihn los; allein dieſer verſchlingt mit ſeinem ſchrecklich aufgeriſſenen Rachen den Vater der Götter und Menſchen. Nun macht ſich Vidar an den Würgwolf, tritt ihm mit einem Fuſſe in den Rachen, und reißt mit den Händen ſein oberes Gebiß ſo weit auf, daß der Wolf davon umkommen muß. Thor ſtürmt auf die Midgardſchlange, und tödtet ſie zwar mit ſeinem Hammer, prallt aber auch neun Schritte zurück, und erſäuft in den Giftſtrömen, die das Ungeheuer gegen ihn ausſpie. Freyr kämpft mit Surtur; da er aber früher um ſeine Braut Gerda ſein gutes Schwert an Skirner abtrat, wird er von Surtur getödtet. Auch der Höllenhund Garm richtet große Verheerungen an; Tyr kämpft mit ihm, und beide fallen zugleich. Heimdal kämpft mit Loke, und beide tödten einander. Alle Aſen kommen um bis auf Vidar, Vale, und die beiden Söhne Thors Magne und Mode. Die Erde ſinkt in's Meer, und Surtur ſchleudert allenthalben Feuer umher, von welchem die Götterſtadt Asgard ſammt allen Pallaſten der Götter, und endlich die ganze Welt verzehrt wird. Dann kommt Allvater von oben herab, und hält Ge-

richt, wodurch aller Menschen Schicksal auf ewig entschieden wird. Alle gute Menschen kommen nach Gimle, d. i. in Himmel, wo sie mit Allvater ewiger Wonne genießen; Verbrecher und Lasterhafte aber kommen nach Naſtrond (ſ. d. Art.), wo ſie die fürchterlichſten und ewigen Qualen erleiden. Nach dieſem Weltgerichte entſteigt eine ſchönere, grünende Erde dem Meere, und es geſtaltet ſich ein neuer Himmel, in welchem wieder der einzig ewige Gott Alfadur regiert. Eine Tochter der Sonne, die ſie gebar, ehe der Wolf ſie verſchlang, und ein Sohn des Mondes laufen die Bahn der Aeltern, ihnen ganz ähnlich. Vidar und Vale, denen Surturs Flammen nicht ſchaden konnten, wohnen auf der Ebene Ida, wo vorher Asgard lag. Hier finden ſich auch Häner und Thors Söhne Magne und Mode ein, die den Hammer ihres Vaters bei ſich führen. Auch Balder und Hoder kommen aus Helas Wohnungen herauf, und geſellen ſich zu ihnen. Sie ſetzen ſich zuſammen und unterhalten ſich im Geſpräche über die ehemaligen Begebenheiten. An einer Stelle, Homimersholt genannt, verbargen ſich während des Weltbrandes zwei Menſchen, Namens Lif und Lifthraſer, die ſich vom Morgenthau nährten. Dieſe pflanzen nachher das Menſchengeſchlecht fort. Dann blüht ein goldenes Zeitalter; Aecker und Bäume tragen von ſelbſt; Wonne und Ueberfluß, Friede und Eintracht herrſchen unter den Menſchen. Daß dieſe allegoriſche Schilderung des Weltendes in vielen Stücken den chriſtlichen Ideen vom jüngſten Gerichte, und darauf folgenden ewigen Leben, ſo wie den Bildern gleicht, die Chriſtus von der Zerſtörung Jeruſalems entwarf, fällt von ſelbſt in die Augen.

Ran, die Gemahlin des Skandinaviſchen Meergottes Aeger, dem ſie neun Töchter, die Wellenmädchen, gebar. Ran hatte ein Netz, mit dem ſie diejenigen fing, die auf dem Meere waren. Dieſes Garn lieh Loke von ihr aus, um damit den Zwerg Andvari zu fangen. Sie nimmt alle auf, die Schiffbruch leiden; und auf dem Meere ſterben oder ertrinken hieß in der alten Dichterſprache: zur Ran fahren. S. Aeger.

Ratainicza, ein Polnischer Hausgott, in dessen besonderem Schutze sich die Pferde befanden.

Ratatösker. S. Ygdrasil.

Randgrith (Wuth nach Beute), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Rathgrith (Wuth des Gerichts), eine von den Skandinavischen Valkyren (s. d. Art.).

Rauguzemapat, ein Polnischer Hausgott, für welchen der erste Trunk von frisch gezapftem Bier und Meth, genannt Rulaidimos, vom Hausherrn als Opfer genossen wurde. Auch beim Bierbrauen brachte man diesem Gotte ein Trankopfer dar.

Raun, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den neun Wellenmädchen, Töchtern des Meergottes Aeger.

Razi. S. Lichtgötter.

Reginleif (bezwungenes Leben, Knechtschaft), eine von den Valkyren (s. d. Art.).

Rennandi (rinnend), einer von den Höllenflüssen in der Mythologie der Skandinavier.

Rhetra, die große Götterstadt der Wendischen Slaven im Magdeburgischen, die auf neun Inseln erbaut, vom Kaiser Otto I. im Jahre 955 verbrannt, dann auf drei Inseln wieder aufgeführt, zuletzt von Heinrich dem Löwen im Jahre 1150 völlig zerstört wurde, so daß nur ein geringes Dorf, Prilwiz bei Neubrandenburg an der Tollensee, und der Name des Hügels Rhetraberg die Stelle der alten Götterstadt noch anzeigt. In Rhetra war das Pantheon aller Völker an der Ostsee, der Finnen, Skandinavier und Slaven;

der Hauptgott der Stadt aber war Radegaſt (ſ. d. Art.). Die Holzwände ſeines Tempels waren außen voll Schnitzwerk, das Gebäude ſelbſt ſtand auf einem Fundamente von lauter Stierhörnern, die bei den Opfern nicht verbrannt, und zur Pracht an den Wänden angebracht wurden. Innerhalb befand ſich die Bildſäule Radegaſt's von Gold, um ihn herum ſtanden, wahrſcheinlich auf Bretter geſtellt, andere metallene Götzenbilder, in der Höhe von 1 bis zu 10 Zoll.

Rieſen im mythologiſchen Sinne ſind menſchenähnliche Weſen von ſo außerordentlicher Körpergröße und Leibesſtärke, auch ſolcher Macht und Klugheit, daß ſie mit den eigentlichen Menſchen gar nicht zu vergleichen, ſondern vielmehr für eine Art von Halb- oder Naturgöttern zu halten ſind. In allen alten Religionen und in den meiſten Volks- und Heldenſagen ſpielen ſie eine wichtige Rolle. Wem ſind nicht die Rieſen aus den heiligen Büchern der Juden, wem nicht die Giganten der Griechen und Römer bekannt? In der Nordiſchen Mythologie erſcheinen die Rieſen (Hrymthuſſen, Jöten) als beſtändige Feinde der Götter, obgleich ſie mit dieſen in vielfacher Verwandſchaft ſtehen. Der Gegenſatz der Rieſen ſind die Zwerge (ſ. d. Art.). Vergl. Jöten, Thurſen, Hrymthuſſen, Trolden, Bergrieſen.

Rieſenjungfrauen heißen in der Skandinaviſchen Mythologie die neun Töchter des Rieſen Geirröd (ſ. d. Art.), Namens Gialp, Greip, Elgia, Angeya, Ulfrun, Auergiafa, Sindur, Atla, Jarnſaxa, mit welchen zuſammen Odin den Gott Heimdal am Rande der Erde gezeugt hat.

Rieſenſteine, Rieſengräber. S. Hünenbetten.

Rimfaxi. S. Hrimfaxi.

Rin (Rhein), nach der Skandinaviſchen Mythologie einer von den Höllenflüſſen (ſ. d. Art.).

n, der der reichste in ganz Schweden war." Zugleich versetzte ihm mit seinem Schwerte Skoffnung eine Klamhög, oder schimpfliche Wunde auf den Hintern. Dieß verhinderte den König Hilf den Ring aufzuheben; und da ihn seine Leute der Wunde wegen in Sicherheit zu bringen suchten, gewann Rolf wieder Zeit, den Ring von der Erde zu nehmen, und sammt seiner Mutter und dem ganzen Gefolge die Schiffe zu erreichen. Dieses Ereigniß gab den altnordischen Dichtern Gelegenheit, das Gold Kraki's Saat der Samen von Fyrisvall zu nennen.

Romowe hießen die heiligen Baumstellen, vorzüglich Eichenhöhe, wo die heidnischen Preußen ihre große Götterdreiheit Perkuhnos, Pikollos und Potrimpos verehrten. Die vorzüglichste Eiche war zu Romowe in der Landschaft Natangen; ihr Stamm soll ungeheuer dick, ihre Aeste so breit und dicht gewesen seyn, daß weder Regen noch Schnee durchdringen konnte. Sie blieb auch im Winter grün, und ihre Blätter wurden von Menschen und Vieh als Amulete gegen alles Unglück getragen. Sie wurde von den Christen umgehauen, und an ihrer Stelle das Kloster Dreifaltigkeit erbaut. Um diese Eiche waren Tücher gezogen, die nur bei großen Festen gelüftet wurden, um dem Volke den Anblick der Götter zu verstatten. Innerhalb dieses Gezeltes wurden die Opfer dargebracht, Menschen und Thiere. Zu Romowe war auch der Hauptsitz der Preußischen Priesterschaft; hier wohnte der Hoheprieſter Criwe, der den drei höchsten Göttern ein ewiges Feuer unterhalten mußte. Ein zweites Romowe soll in Kurland gewesen seyn, wodurch eine nahe Verwandschaft zwischen dem Preußischen und Lithauischen Glauben sichtbar würde.

Roswodicz (Kriegsführer), ein Beiname des Wendischen Gottes Radegast (s. d. Art.).

Roßtrapp heißt ein Felsen mit einer eirunden Vertiefung, welche einige Aehnlichkeit mit dem Eindruck eines riesenhaften Pferdehufs hat, in dem hohen Vorgebirge des Nordharzes hinter Thale.

land gehört daher in den Gallischen Sagenkreis, und wird hier blos wegen der steinernen, meist roh und übel geformten Bildsäulen erwähnt, die gewöhnlich einen gewappneten Mann mit einem Schwerte in der Hand vorstellen, in vielen Teutschen Städten auf freien Plätzen angetroffen werden, und die Benennung Rolandssäulen oder Rutlandsbilder von diesem Helden tragen sollen, dem zu Ehren sie der Sage nach errichtet waren. Wahrscheinlicher ist, daß diese Bildsäulen mit den Weichbildern einerlei Bedeutung haben, die man an den Gränzmarken verschiedener Städte findet. Ein solches Weichbild (von Weich, Wyk, d. h. Stadt oder Ort) ist nämlich ein Zeichen der Gerichtsbarkeit, und bedeutet, daß die Stadt ihre eigene Gerichtsbarkeit und Statuten habe, und wie weit sich solche erstrecke; darum sind auch oft die Reichsinsignien an diesen Säulen zu sehen. Der Name Roland- oder Rutlandssäule rührt wahrscheinlich von dem im Zeitlauf mißverstandenen Worte Ruge, Rüge her, welches ehedem so viel als Gericht bedeutete; daher der Name wohl Rügelandssäulen heißen muß, d. i. eine Säule, die einen besondern Gerichtsbezirk bezeichnet.

Rolf oder Hrolf, König von Dänemark, gleich ausgezeichnet durch Güte und Tapferkeit, und eine Hauptperson der Skandinavischen Sage. Als er noch sehr jung war, kam ein armer Jüngling, Namens Vöggur, in seinen Pallast, und sah ihn starr an. „Was willst du, Geselle, daß du mich so ansiehst?" fragte der König; Vöggur aber antwortete: „Zu Hause hört' ich sagen, König „Rolf sey der größte Mann in ganz Nordland, und nun seh' ich „hier einen Krak *) auf dem Throne sitzen." Diese Rede verdroß den König keineswegs; er sagte: „Du hast mir nun einen Namen gegeben, den ich auch annehmen will, denn ich werde künftig Rolf

*) Die Bedeutung des Wortes Krak wird verschiedentlich angegeben; einige übersetzen es durch Krähe, andere durch Knäblein, noch andere durch Klotz. In Rüh's Edda steht für Krak: winziger Wicht.

Kraki heißen; aber wo ist das Geschenk, das auf die Namensgabe zu folgen pflegt?" Vöggur antwortete, daß er nichts zu geben hätte. „Wohl," antwortete der König, „also muß ich es geben, der ich zu geben habe." Zugleich zog er einen goldenen Ring (nach andern ein goldenes Armband) ab, und gab ihn dem armen Vöggur. Durch so viel Güte gerührt, gelobte dieser, der Mörder desjenigen zu werden, der den guten Rolf tödten würde. Da sprach der König: „Ueber eine Kleinigkeit wird Vöggur froh." Und diese Rede des Königs ist in der Folge zum Sprichwort geworden. Rolfs Stiefvater Adils, König von Schweden, führte Krieg mit Ali, dem Könige von Norwegen. Adils forderte Hülfstruppen von Rolf, und versprach dem ganzen Heere Sold, dem Könige Rolf aber drei Kostbarkeiten, die er sich selbst wählen würde. Rolf konnte seinem Stiefvater nicht in Person zu Hülfe eilen, weil er Krieg mit den Sachsen hatte, schickte aber doch seine zwölf Berserker: Adilsi, Bodvar, Biarki und Hjallti, Hugprudi, Hvitserkur, Hvati, Vöttur, Leseti, und die Brüder Svipdagur und Breidagur *), mit deren Hülfe Adils den Ali erlegte, und dessen Helm Hildesin, so wie dessen Pferd Rafn zur Beute bekam. Die Berserker forderten nun ihren Lohn, für jeden drei Pfund Gold, und nebst diesem die für ihren König ausgewählten drei Kostbarkeiten, nemlich den Helm Hildegöltur, den Panzer Findsleif, der allem Eisen widerstand, und den Goldring Sviagris. Adils verweigerte sowohl den Lohn als die geforderten Kostbarkeiten. Da zogen die Berserker ab, berichteten zu Hause alles ihrem Könige, und suchten ihn zu bewegen, das ihm Gebührende selbst mit gewaffneter Hand aus Schweden zu hohlen. Dieser war dazu um so eher entschlossen, als seine Mutter Yrsa, Adils Gemahlin, ihn unabläßig durch Gesandte bitten ließ, er möchte sie doch einmal von einem Gemahle befreien, der ihr sowohl wegen des an ihrem Vater begangenen Mordes, als

*) Eine Nachahmung der zwölf Ritter von der Tafelrunde; es sind nemlich nur eilf, der König selbst ist der zwölfte, so daß eine Stelle offen bleibt.

wegen seines Geizes unausstehlich wäre. Rolf Kraki zog also mit seinen zwölf Berserkern nach Upsala; aber nicht feindlich, sondern wie zu einem Besuche. Nachdem er auf diesem Zuge allen Nachstellungen des listigen Adils glücklich entkommen, und sammt seinem Gefolge in Upsala angelangt war, lud ihn Adils zu einem freundschaftlichen Mahle. Es wurde Feuer angezündet, und Bier gegeben. Dabei suchte Adils den Muth und den Ehrgeiz seiner Gäste durch Erwähnung ihres einstigen Gelübdes, niemals vor Feuer und Waffen zu fliehen, so viel als möglich zu reizen; ließ aber während des Redens das Feuer beständig größer machen. Er glaubte nemlich, Rolf und seine Berserker würden wegen des Gelübdes ihren Platz nicht verlassen können, und so ein Opfer der Flammen werden. Rolf wartete auch wirklich so lange, bis das Feuer seine Kleider ergriff. Dann aber sprang er auf, warf mit den Worten: laß uns das Feuer vermehren seinen Schild in die Flammen, und lief sammt seinen Gefährten darüber durch das Feuer, sprechend: „Wahrlich, der scheut das Feuer nicht, der selbst hineinrennt.“ Die Schwedischen Diener aber, welche das Feuer angezündet und vergrößert hatten, wurden von Rolf und seinen Berserkern hineingeworfen. Durch eine solche Tapferkeit erschreckt, wagte es Adils nicht mehr, vor Rolf zu erscheinen. Darauf brachte Yrsa ihrem Sohne ein Hirschhorn voll Gold und den Ring Sviagrys, bat ihn aber sogleich fortzuziehen, indem bereits ein Heer gegen ihn im Anzuge wäre. Rolf nahm nun seine Mutter mit sich, und ritt sammt seinem Gefolge eiligst von dannen, den Weg über das Fyrisfeld nehmend. Da erblickte sie König Adils, und jagte ihnen nach mit seinem ganzen Heere. Rolf nahm Gold aus dem Horn, und säete es auf dem Wege. Dieß hielt die Schweden auf, die von ihren Pferden sprangen, das Gold sammelten, und sich sogar darum schlugen. Adils befahl ihnen aber, alles liegen zu lassen, und den Flüchtigen ununterbrochen nachzusetzen. Er selbst ritt pfeilschnell voran, auf seinem Pferde Slugner, das aller Pferde bestes war. Als Rolf sah, daß Adils schon in der Nähe sey, warf er ihm den Ring Sviagrys hin. Adils stieg ab, und bückte sich, um den Ring aufzuheben. Rolf aber rief ihm zu: „Gebogen wie ein Schwein hab ich

den, der der reichſte in ganz Schweden war." Zugleich verſetzte r ihm mit ſeinem Schwerte Skoffnung eine Klamhög, oder chimpfliche Wunde auf den Hintern. Dieß verhinderte den König Hilds den Ring aufzuheben; und da ihn ſeine Leute der Wunde wegen in Sicherheit zu bringen ſuchten, gewann Rolf wieder Zeit, en Ring von der Erde zu nehmen, und ſammt ſeiner Mutter und em ganzen Gefolge die Schiffe zu erreichen. Dieſes Ereigniß gab en altnordiſchen Dichtern Gelegenheit, das Gold Kraki's Saat der Samen von Fyriſvall zu nennen.

Romowe hießen die heiligen Baumſtellen, vorzüglich Eichenlätze, wo die heidniſchen Preußen ihre große Götterdreiheit Perkuos, Pikollos und Potrimpos verehrten. Die vorzüglichſte Eiche war zu Romowe in der Landſchaft Natangen; ihr Stamm ſoll ungeheuer dick, ihre Aeſte ſo breit und dicht geweſen ſeyn, daß weder Regen noch Schnee durchdringen konnte. Sie blieb auch im Winter grün, und ihre Blätter wurden von Menſchen und Vieh als Amulete gegen alles Unglück getragen. Sie wurde von den Chriſten umgehauen, und an ihrer Stelle das Kloſter Dreifaltigkeit erbaut. Um dieſe Eiche waren Tücher gezogen, die nur bei großen Feſten gelüftet wurden, um dem Volke den Anblick der Götter zu geſtatten. Innerhalb dieſes Gezeltes wurden die Opfer dargebracht, Menſchen und Thiere. Zu Romowe war auch der Hauptſitz der Preußiſchen Prieſterſchaft; hier wohnte der Hoheprieſter Criwe, der da den drei höchſten Göttern ein ewiges Feuer unterhalten mußte. Ein zweites Romowe ſoll in Kurland geweſen ſeyn, wodurch eine nahe Verwandſchaft zwiſchen dem Preußiſchen und Lithauiſchen Glauben ſichtbar würde.

Roswodicz (Kriegsführer), ein Beiname des Wendiſchen Gottes Radegaſt (ſ. d. Art.).

Roßtrapp heißt ein Felſen mit einer eirunden Vertiefung, welche einige Aehnlichkeit mit dem Eindruck eines rieſenhaften Pferdehufs hat, in dem hohen Vorgebirge des Nordharzes hinter Thale.

Aus den vielen Sagen hierüber nur Folgendes: In Böhmen lebte vor Zeiten eine Königstochter, um die ein gewaltiger Riese warb. Der König, aus Furcht vor dem Riesen, sagte sie ihm zu, und die Hochzeit ward gleich auf den folgenden Tag bestimmt. Mit weinenden Augen klagte die Braut ihr Unglück dem Geliebten, der zur schnellen Flucht rieth. Des Nachts gingen beide in den Stall, wo des Riesen ungeheurer Rappe stand; die Geliebte stieg mittelst einer Leiter auf das Roß, der Liebhaber zerhieb mit dem Schwerte die Kette, woran es gebunden war, schwang sich dann selbst hinten auf, und in einem Fluge ging's auf und davon. Die kluge Jungfrau hatte ihre Kleinode mitgenommen, dazu ihres Vaters goldene Krone auf's Haupt gesetzt. Während sie so auf's Gerathewohl forteilten, fiel es dem Riesen ein, in dieser Nacht auszureiten. Der Mond schien hell, und er stond auf, sein Roß zu satteln. Erstaunt sah er den Stall leer; es gab Lärm im ganzen Schlosse, und als man die Königstochter aufwecken wollte, war sie auch verschwunden. Ohne sich lange zu besinnen, bestieg der Bräutigam das erste beste Pferd, und jagte über Stock und Block. Ein großer Spürhund witterte den Weg, den die Verliebten genommen hatten. Nahe am Harzwalde ereilte sie fast der Riese. Da erblickt aber auch die Jungfrau den Verfolger, wendet flugs den Rappen, und sprengt waldein, bis der Abgrund, in welchem die Bode fließt, ihren Weg durchschneidet. Der Rappe stutzt einen Augenblick, und die Liebenden sind in großer Gefahr. Sie blickt hinterwärts, und in strengem Gallop nahet der Riese; da stößt sie muthig dem Rosse in die Rippen. Mit einem gewaltigen Sprung, der den Eindruck eines Hinterfusses im Felsen läßt, setzt es über, und die Liebenden sind gerettet. Denn die Mähre des nacheilenden Riesen springt seiner Schwere wegen zu kurz, und beide fallen mit gräßlichem Geprassel in den Abgrund. Auf dem jenseitigen Rande stehet die Königstochter, und tanzt vor Freuden. Davon heißt die Stätte noch jetzt Tanzplatz. Doch hat sie im Taumel des Sprungs die Krone verloren, die in den Kessel der Bode gefallen ist. Da liegt sie noch heut zu Tage, von einem großen Hunde mit glühenden Augen bewacht. Schwimmer, die der Gewinn geblendet, haben sie mit ei-

gener Lebensgefahr aus der Tiefe zu holen gesucht, aber beim Wiederkommen ausgelacht, daß jede Mühe vergebens sey; der große Hund sinke immer tiefer, so wie sie ihm nahe kämen, und die goldene Krone stehe nicht mehr zu erlangen.

Rota, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den drei **Valkyren**, die den in Streit Ziehenden voran reiten, und bestimmen, wer in der Schlacht fallen soll.

Rübezahl, der allgemein bekannte Name eines, wegen seiner Gutmüthigkeit mehr berühmten als berüchtigten Berggeistes, der nach der Sage auf dem Riesengebirge hauf't, und in den Volksmährchen der Böhmen und Teutschen eine Hauptrolle spielt. Balbinus *) macht von ihm folgende Schilderung: „Das gute Gespenst Rübezahl nimmt alle Gestalten an. Bald ist es in eine Mönchskutte, bald in einen Bergmannsrock gekleidet; jetzt stellt es einen Jäger, jetzt ein altes kaum zwei Fuß hohes Männchen vor, dessen herabhängender Bart bis zur Erde reicht. Ein andermal begegnet es den Reisenden in Gestalt eines wilden Pferdes, oder einer Kröte, oder eines Haushahns; und dieß soll es besonders dann thun, wenn es böse geworden ist. Sonst läßt es sich in Menschengestalt sehen, spricht gerne mit Leuten, weiset ihnen freundlich den Weg, lehrt sie die Seltenheiten der Natur, die sich auf dem Riesengebirge befinden, kennen, macht ihnen auch öfters Wurzeln, Kräuter u. dgl. zum Geschenke, und thut ungereizt niemanden etwas zu Leide. Hat man es aber durch Hohngelächter oder Schmähreden aufgebracht, so nimmt es gleich eine häßliche Gestalt an, setzt jeden in Schrecken, schwärzt den Himmel, und macht augenblicklich, daß es blitzt, donnert, regnet, und mitten im Som-

*) Nach dem in barbarischem Latein geschriebenen Hexen- und Gespensterbuche: Aesopus epulans, sive discursus mensales inter confratres Petrinos curatos innocenter sine omni offensa tertii promiscue pro et contra habiti, ventilati et collecti, per quendam J. sessionis assessorem. Frankfurt und Leipzig 1773.

mer bei der unerträglichſten Hitze friert und ſchneit. Die ganze Nachbarſchaft des Gebirges hat oft dergleichen erfahren, doch hat man noch nie ſagen können, daß dieſes Geſpenſt je einen Menſchen verwundet oder getödtet hätte; es rächt ſich blos dadurch, daß es die Beleidiger erſchreckt oder verſpottet." Ueber den Urſprung des Namens Rübezahl liefert Muſäus in ſeinen Volksmährchen der Teutſchen eine artige Legende, von welcher hier folgender Auszug genügen mag. Rübezahl verliebte ſich in die Tochter eines Schleſiſchen Fürſten, und entführte ſie in ſeinen prächtigen unterirdiſchen Pallaſt. Emma, ſo hieß das Mädchen, konnte ſich zwar glücklich ſchätzen, denn ihr geiſtiger Liebhaber hatte die anziehendſte Männergeſtalt angenommen, und ſuchte jeden ihrer Wünſche zu erfüllen; allein die Sehnſucht nach den Ihrigen, und vorzüglich nach ihrem Geliebten, dem jungen Fürſten Ratibor, verleidete ihr den Aufenthalt bei dem Berggeiſte gar bald, und ſie ſann auf eine Liſt, wie ſie ſeiner Gewalt entfliehen könnte. Um ſeiner Geliebten Geſellſchaft zu verſchaffen, ertheilte er ihr die Macht, mittelſt eines Stabes gewöhnliche Rüben in was immer für Geſtalten zu verwandeln. Emma bediente ſich dieſes Vorrechts nach Luſt, und ließ aus Rüben ihre Geſpielinnen und weibliche Dienerſchaft, auch andere Menſchen, ja ſelbſt mancherlei Thierchen zu ihrer Unterhaltung entſtehen. Rübezahl mußte nur ſtets für friſche Rüben ſorgen, weil die Zaubergeſchöpfe nur das kurze Leben einer Rübe hatten. Deshalb beſäete er einen ganzen Morgen Landes mit Rübſamen, und ließ ſogar im Winter durch ſeine dienſtbaren Geiſter unterirdiſches Feuer anſchüren und unterhalten, damit die Saat von unten mit linder Wärme getrieben würde. Die ſchlaue Emma ſtellte ſich endlich durch des Gnomen Bemühungen und Standhaftigkeit beſiegt, und geſtand ihm Gegenliebe; forderte jedoch als letzte Probe ſeiner Geduld und Treue, daß er alle auf dem Acker befindlichen Rüben zählen, und ihr die genaue Anzahl, nicht eine einzige mehr oder weniger, angeben ſollte, indem ſie alle an ihrem Hochzeitstage beleben, und als Kränzeljungfrauen um ſich ſehen wolle. Der Berggeiſt gehorchte auf der Stelle, begab ſich auf das Rübenfeld, und hatte die Summe der Rüben bald beiſammen. Um aber ganz ſicher zu ſeyn, überzählte er ſie nochmals, und

gener Lebensgefahr aus der Tiefe zu holen gesucht, aber beim Wiederkommen ausgesagt, daß jede Mühe vergebens sey; der große Hund sinke immer tiefer, so wie sie ihm nahe kämen, und die goldene Krone stehe nicht mehr zu erlangen.

Rota, nach der Skandinavischen Mythologie eine von den drei Walkyren, die den in Streit Ziehenden voran reiten, und bestimmen, wer in der Schlacht fallen soll.

Rübezahl, der allgemein bekannte Name eines, wegen seiner Gutmüthigkeit mehr berühmten als berüchtigten Berggeistes, der nach der Sage auf dem Riesengebirge hauf't, und in den Volksmährchen der Böhmen und Teutschen eine Hauptrolle spielt. Balbinus *) macht von ihm folgende Schilderung: „Das gute Gespenst Rübezahl nimmt alle Gestalten an. Bald ist es in eine Mönchskutte, bald in einen Bergmannsrock gekleidet; jetzt stellt es einen Jäger, jetzt ein altes kaum zwei Fuß hohes Männchen vor, dessen herabhängender Bart bis zur Erde reicht. Ein andermal begegnet es den Reisenden in Gestalt eines wilden Pferdes, oder einer Kröte, oder eines Haushahns; und dieß soll es besonders dann thun, wenn es böse geworden ist. Sonst läßt es sich in Menschengestalt sehen, spricht gerne mit Leuten, weiset ihnen freundlich den Weg, lehrt sie die Seltenheiten der Natur, die sich auf dem Riesengebirge befinden, kennen, macht ihnen auch öfters Wurzeln, Kräuter u. dgl. zum Geschenke, und thut ungereizt niemanden etwas zu Leide. Hat man es aber durch Hohngelächter oder Schmähreden aufgebracht, so nimmt es gleich eine häßliche Gestalt an, setzt jeden in Schrecken, schwärzt den Himmel, und macht augenblicklich, daß es blitzt, donnert, regnet, und mitten im Som-

*) Nach dem in barbarischem Latein geschriebenen Hexen- und Gespensterbuche: Aesopus epulans, sive discursus mensales inter confratres Petrinos curatos innocenter sine omni offensa tertii promiscue pro et contra habiti, ventilati et collecti, per quendam J. sessionis assessorem. Frankfurt und Leipzig 1773.

gehalten, wodurch sie zugleich als befruchtende und richtende, gute und böse (strafende) Wesen erscheinen. In Rügen wurden sie nur als gütige Gottheiten unter den Namen Rugiwit, Karewit und Hirowit verehrt; wo dann die zwei ersteren in Einem Bilde vereinigt waren, mit vier männlichen und zwei weiblichen Gesichtern, und einem Löwenkopfe auf der Brust. Vergl. Karewit, Hirowit.

Runen heißen die Buchstaben eines uralten, den Skandinaviern und Germanen angehörigen Alphabets; sie bestehen größtentheils aus geraden Strichen und einfachen Zügen, um leicht in Stein oder Holz eingeschnitten werden zu können. Da die Buchstaben den noch ungebildeten Nordischen Völkern nothwendig als etwas Außerordentliches und Wunderbares vorkommen mußten, so wurden auch bald die Runen vorzugsweise zu Zaubereien und Beschwörungen gebraucht, und die Runenlehre zu religiösem Geheimniß, zur Grundlage der Nordischen Magie erhoben. Das Hauptverfahren dabei war unstreitig eine Art von Rhabdomantie (Weissagung durch Stäbe), da die Runen auf hölzerne Stäbe eingeschnitten, und mit diesen Runenstäben nach Bedürfniß des Götzendienstes, oder nach Willkühr der Priester gelos't, geweissagt oder gezaubert wurde. Runensteine, d. i. mit Runen bezeichnete Steine, die zu Grabmonumenten, Markbezeichnungen u. dgl. dienten, wurden in neuerer Zeit nicht nur in Teutschland, sondern auch in Spanien und andern südwestlichen Europäischen Ländern gefunden. Ueber das Alter dieses den Nordischen Völkern eigenen Alphabets ist unter den Gelehrten vielfach gestritten worden; indem einige die Runen weit vor die christliche Zeitrechnung hinausrücken, andere sie erst nach Christus Geburt entstehen lassen. Friedr. Schlegel nimmt an, daß die Buchstabenschrift durch die, bekanntlich schon im höchsten Alterthume die Meere, auch die Ostsee befahrenden Phönizier den Anwohnern jener Küste bekannt wurde, und daraus sich die ihnen eigenen Runen bildeten. Die Aehnlichkeit mit manchen Schriftzügen der Römer kann gegen diese Annahme nichts beweisen, da diese ja auch ihre Schrift aus derselben östlichen Quelle erhielten, und daher nothwendig eine Stammverwandschaft sich zeigen muß. Die meisten Sprachforscher

fand zu ſeinem Verdruße, daß er ſich um eine verzählt hätte, was ihn nöthigte, ſeine Addition zum drittenmal anzufangen. Aber auch dießmal ergab ſich eine neue Differenz. Während ſo der geduldige Liebhaber bei den Rüben verweilte, hatte Emma eine ſaftvolle Rübe in ein muthiges Roß verwandelt, ſchwang ſich auf daſſelbe, und flog hinab in's Maienthal, wo ſie ſich ihrem geliebten Ratibor, den ſie vor drei Tagen durch eine verwandelte Elſter hieher beſchieden hatte, fröhlich in die Arme warf. Dem Berggeiſte war es endlich nach langer Müh gelungen, die wahre Zahl der Rüben gefunden zu haben. Er eilte froh zurück, ſuchte die Geliebte im Pallaſte, im Garten, im Freien, rief ſie beim Namen; allein vergebens, von Emma war nichts zu ſehen noch zu hören. Da ward er zornig, warf ſeine Verkörperung ab, ſchwang ſich hoch in die Luft, und ſah den geliebten Flüchtling in der Ferne, als eben der raſche Gaul über die Gränze ſetzte. Wüthend ſchleuderte der ergrimmte Geiſt einen kräftigen Blitz der Fliehenden nach, der eine tauſendjährige Gränzeiche zerſplitterte, ihr ſelbſt aber nicht mehr ſchaden konnte. Fürſt Ratibor führte die ſchöne Emma an den Hof ihres Vaters, vollzog daſelbſt ſeine Vermählung, theilte mit ihr den Thron ſeines Erbes, und erbaute die Stadt Ratibor, die ſeinen Namen trägt bis auf den heutigen Tag. Das ſonderbare Abentheuer der Prinzeſſin, ihre kühne Flucht und glückliche Entrinnung wurde das Mährchen des Landes, und die Bewohner der umliegenden Gegend, die den Berggeiſt bei ſeinem Namen nicht zu nennen wußten, legten ihm einen Spottnamen bei, und nannten ihn Rübenzähler, oder kurzweg Rübezahl.

Rugiäwith, der Kriegsgott der Wenden auf der Inſel Rügen. Er hatte ſieben Menſchengeſichter von abſcheulicher Geſtalt, trug ſieben Degen in ſieben Scheiden an einem Wehrgehänge, das achte Schwert trug er in der Rechten. Sein Haupttempel war zu Karenz, einem Hauptſitze der Wendiſchen Religion, wo mit ihm zugleich die Götter Porewith und Porenut (ſ. d. Art.) in einer Art von Götterdreiheit verehrt wurden. Alle drei Götter zuſammen wurden auch für ſtrenge Beſtrafer des Ehebruchs und der Unzucht

Saga (Erzählung), nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der Geschichte. In ihrer Wohnung Sökvabäck wird sie oft von Odin besucht. Sie heißt auch Laga (s. d. A.), und wird unter diesem Namen als Hüterin der kühlenden Gewässer oder Bäder in Sökvabäck gedacht, wo sie täglich mit Odin aus goldenen Pokalen trinkt.

Sährimner, nach der Skandinavischen Mythologie der unverzehrbare Eber, dessen Fleisch und Speck die Einheriar in Valhalla genießen. Er wird von dem Koche Andhrimner in dem Kessel Eldhrimner gekocht. Sobald er gekocht und aufgezehrt ist, wird er wieder lebendig, um den folgenden Tag auf's neue geschlachtet, gekocht und aufgezehrt zu werden.

Säkin, einer von den Höllenflüssen in der Skandinavischen Mythologie.

Salamander sind in der ästhetischen Geisterlehre der Dichter Feuergeister, die als Genien mit feuerfarbnen Schmetterlingsflügeln vorgestellt werden, und zu den Elementargeistern (s. d. Art.) gehören. Statt näherer Beschreibung gelte hier Matthissons humoristische Schilderung:

Des Flammenreichs Meister
Sind rastlose Geister.
Bald schlängelt ihr Lauf
Sich mondwärts hinauf,
Bald flackern sie für
Hernieder zum Styx.
Ihr tummelndes Wirken
In Amors Bezirken
Zu Frevel und Brand
Ist leider bekannt.
Auch droht ihre Gabe
Zum Irrlichtertrabe
Bei nächtlichen Reisen
Nach Hymens Altar,
Selbst bärtigen Weisen
Oft große Gefahr.

Sangryd, eine von den Skandinaviſchen Walkyren (ſ. d. Art.).

Sann-Getall, ein Beiname des Skandinaviſchen Odin.

Sater. S. Krodo.

Saxnote iſt einer von den drei Göttern der Altfränkiſchen Götterdreiheit Thunar (Thor), Woden (Odin), Saxnote. Nach Mones Erklärung bedeutet dieſer Name ſo viel als Schwertodin, und der damit bezeichnete Götze entſpricht dem Skandinaviſchen Friggo mit dem Phallus (cum priapo), der nebſt Thor und Wodan in dem großen Tempel zu Upſala verehrt wurde. In dieſer Hinſicht muß hier das Schwert als Sinnbild des Phallus gelten. Andere erklären Saxnote durch Odin der Sachſen oder Sachſen-Odin.

Schlangen. S. Hausgeiſter. Ygdraſil.

Schnidre, Snidre oder Snidri, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Luſtſchloß in Gimle (ſ. d. Art.), ganz von Gold erbaut, und auf dem Idagebirge oder den Bergen der Wonne gelegen.

Schrötel. S. Alp.

Schwarzelfen. S. Elfen.

Schwarzgötter. S. Lichtgötter.

Schwayrtix. Unter dieſem Namen, der an ſich eine hülfreiche Gottheit bezeichnet, wurde bei den Wenden die Sonne in ihren ſegensvollen Wirkungen, daher durchaus als ein gütiger Lichtgott verehrt. Bei den Preußen war Schwayrtix als Emanation d Perkunos ebenfalls ein Lichtgott, und gehörte zu den zwölf Göt dritter Ordnung (ſ. Antrimp.).

Schweibrat. S. Jschwambrat.

Seebrou. S. Drou.

Seid, nach der Skandinaviſchen Mythologie eine Art Zauberei mit erhitzten Häfen, die beſonders von den Vanen getrieben wurde. Freya, die vom Geſchlechte der Vanen war, brachte dieſe Kunſt zu den Aſen, und unterwies ſie darin. Odin richtete damit die bewunderungswürdigſten Dinge aus. Er konnte damit Menſchen tödten, oder Unglück und Krankheit über ſie bringen. Aber man hielt dieſe Zauberei eines Mannes unwürdig, und überließ die Ausübung derſelben blos den Aſinnen. Nach Magnuſen bedeutet das Wort Seid oder Seidr, Zauberei mit Hülfe des Feuers. Wahrſcheinlich beſtand dieſe Kunſt nur in Miſchung und Sieden von Kräutern, Wurzeln u. dgl. zu Heilmitteln oder Gift. Die Beſtandtheile wurden geheim gehalten, weßhalb das Volk vermuthen mußte, daß eine ſolche Miſchung durch Zauberkünſte übernatürliche Kräfte zu heilen oder zu ſchaden bekäme.

Seikonen waren Preußiſche Unterprieſter, welche Krankheiten durch Amulete heilten.

Semargla (Simerzla), die Göttin des Winters bei den Ruſſen. Sie wurde auf Befehl des Großfürſten Wladimir zu Kiew verehrt, und iſt wohl nichts anderes als eine Perſonifikation der kalten Jahrszeit.

Senovia oder Sevana. S. Dziewanna.

Sesrumner, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein großer Saal, in Freyas himmliſchem Pallaſte Folkvang.

Siegfried. S. Nibelungenlied.

Sif oder Sifia, nach der Skandinaviſchen Mythologie die Gemahlin des Donnergottes Thor, dem ſie die Tochter Thrudr, und

den seinem Vater ähnlichen Lorride gebar. Sie war schon früher verheirathet gewesen, und hatte aus der ersten Ehe einen Sohn, Namens Oller oder Uller. Bei Aegers Gastmahl reichte sie dem schmähenden Loke einen Becher Meth, mit der Bitte, wenigstens sie mit Bitterkeiten zu verschonen; allein seine Schonung beschränkte sich blos darauf, daß er sie nicht beschuldigte, mit mehreren als Einem gebuhlt zu haben, und dieser Eine war er selbst. Sif hatte die schönsten Haare; dieß reizte einst den boshaften Loke, sie ihr abzuschneiden. Thor erwischte ihn aber, und drohte, ihm alle Knochen zu brechen, wenn er seiner Gattin nicht goldene Haare zu verschaffen wüßte, die wie natürliche wachsen könnten. Loke versprach es, und hielt auch Wort, indem er sich das goldene Haar für Sif von einigen Zwergen, den Söhnen Ivalds, verfertigen ließ, die auch das Schiff Skidbladner und den Spieß Gungner zu Stande brachten. Nach Thorlacius ist Sif eine Naturgottheit, am wahrscheinlichsten die Erde. Ihr schönes Haar, das Loke (Loge oder Feuer) abschneidet, bezeichnet die Bäume, Stauden und Kräuter der Erde, welche von zu großer Hitze abgesengt werden, und verwelken. In dieser Rücksicht scheint sie mit der Slavischen Göttin Siwa verwandt, wenn nicht gar diese selbst zu seyn.

Sigfaudr (Siegvater), ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Siggonotten, Unterprieſter bei den heidnischen Preußen. Sie standen in besonderer Ordensverbindung, und waren eine Art Mönche, deren nähere Verhältnisse unbekannt sind.

Sigurd. S. Nibelungenlied.

Sikka, ein Wendischer Waldgeist in Gestalt eines ruhig liegenden Rindes.

Silfintrop (Silberzopf). S. Asenpferde.

Silinicz. S. Kierpicz.

Silnoy Bog oder Krepkoy Bog (ſtarker Gott), ein Ruſſiſcher Gott, der eine Emanation des Kriegsgottes Leda geweſen ſeyn mag. Er war ſtark und kräftig gebildet, eine Lanze hielt er in der Rechten, eine ſilberne Kugel in der Linken, zu Füſſen lagen ihm Menſchen- und Löwenköpfe.

Simſterla, Simzerla oder Zimſterla (von Zyma Winter, und ſtert vertilgen); die Frühlingsgöttin der Ruſſen. Sie und ihr Geliebter Pogoda (ſ. d. Art.) ſind freundliche, himmliſche Lichtweſen, welche Nahrung und Gedeihen geben. Jene, ſchon dem Namen nach die Vertreiberin des Winters, iſt die wiederkommende Licht- und Sonnenzeit im Frühjahre, und im Kleinen die Morgenröthe jedes Tages. Mit ihr iſt natürlich der blaue Himmel Pogoda verbunden. Simſterla ward als eine ſchöne weißgekleidete Jungfrau mit einem Kranz und Gürtel von Roſen vorgeſtellt. Ihr Feſt wurde im April gefeiert. Sie wurde mehr von den Ruſſen, ihr Geliebter Pogoda mehr bei den Polen und weſtlichen Slaven verehrt.

Sindri, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Zwerg, der wegen ſeiner beſondern Kunſtfertigkeit berühmt, und auch unter dem Namen Eitr oder Eitre bekannt war. Loke wettete einſt auf ſeinen Kopf mit Sindri's Bruder Brok, daß Sindri nicht im Stande wäre, ſolche Koſtbarkeiten zu verfertigen, wie die von Ivalds Söhnen verfertigten drei Kunſtſtücke, nemlich das goldene Haar der Sif, das Schiff Skidbladner und der Spieß Gungner, waren. Sindri begab ſich mit ſeinem Bruder zur Schmiede, legte ein Schweinsfell auf's Feuer, hieß Brok ſo lange blaſen, bis er es aus der Eſſe nähme, und entfernte ſich. Sobald aber Sindri aus der Schmiede gegangen war, ſetzte ſich eine Bremſe auf Broks Hand, und ſtach ihn. Dennoch ließ er vom Blaſen nicht ab, bis Sindri kam, und, was im Feuer lag, herausnahm. Es war ein Eber mit goldenen Borſten. Hierauf legte Sindri Gold ins Feuer, befahl ſeinem Bruder wieder ununterbrochen zu blaſen, und entfernte ſich wie zuvor. Die Bremſe kam wieder, ſetzte ſich auf Broks Hals, und ſtach noch einmal ſo ſtark. Dem ungeachtet fuhr er fort zu blaſen,

bis der Bruder kam, und einen goldenen Ring aus dem Feuer nahm. Das drittemal legte Sindri Feuer ins Feuer, befahl abermals ohne Unterlaß zu blasen, und setzte noch hinzu, daß Alles verloren sey, wenn der Blasebalg nur einen Augenblick stehen bliebe. Die Bremse kam, setzte sich über Broks Augen, und stach ihm in die Augenbrauen. Da das Blut herabfloß, und er nicht sehen konnte, griff er eiligst mit der Hand zu, und jagte die Bremse fort. In demselben Augenblicke kam Sindri, und sagte: „Beinahe wäre das, was im Feuer ist, verdorben.“ Was er herauszog, war ein Hammer. Er übergab alle diese Kostbarkeiten seinem Bruder, der sich damit nach Asgard begab, um die Wette entscheiden zu lassen. Wie nun Brok und Loke, jeder mit seinen Kunststücken, in den Götterſaal kamen, setzten sich die Asen auf ihre Richterstühle, und kamen überein, daß das Urtheil Odins, Thors und Freyrs gelten sollten. Loke verehrte dem Göttervater Odin den Spieß Gungner, der Gemahlin Thors, Sif, das Goldhaar, und dem Gotte Freyr das Schiff Skidbladner, und erklärte zugleich die Beschaffenheit dieser Dinge: wie nemlich der Speer immer treffe, das Goldhaar wie natürliches wachse, und das Schiff immer günstigen Wind habe, auch wie ein Tuch zusammengelegt, und in die Tasche gesteckt werden könne. Jetzt kam Brok mit seinen Kostbarkeiten. Er gab Odin den Ring, und sagte, jede neunte Nacht würden acht eben so kostbare Ringe von ihm herabtröpfeln. Und dieses ist der merkwürdige Ring Draupner. Freyr gab er den Eber, und fügte hinzu, er könne durch Luft und Meer, bei Tag und Nacht stärker als ein Pferd dahin fahren, und erhelle mit seinen goldenen Borsten auch die schwärzeste Finsterniß. Dieser Eber heißt Gullinborste oder Slidrugtanni. Dem Thor verehrte er den Hammer, mit dem Beisatze, daß er damit alles zerschlagen und im Wurfe alles treffen könne, auch käme der Hammer nach dem Wurfe von selbst in die Hände zurück, und könne nach Belieben des Besitzers so klein gemacht werden, daß er in der Tasche Raum genug fände. Der einzige Fehl daran war die Kürze des Stiels, was dadurch entstand, daß Brok wegen des Stichs der Bremse die Hand einen Augenblick vom Blasbalge gab. Die Götter erklärten den Hammer für das beste aller Kunststücke, weil sie in ihm eine gute Waffe

gegen die Eisriesen fanden, und legten ihm wegen seiner Eigenschaft den Namen Mjölner (Zermalmer) bei. Loke hatte also die Wette verloren, wußte aber durch seine Schlauheit seinen verwetteten Kopf dennoch zu retten. S. Loke.

Sindur, eine von den neun Riesenjungfrauen, mit welchen zusammen der Skandinavische Hauptgott Odin den Gott Heimdall am Rande der Welt gezeugt hat.

Siner. S. Asenpferde.

Siöfn oder Siofna (auch Siöna oder Sione), nach der Skandinavischen Mythologie die Göttin der süßen Gefühle. Sie weckt die ersten Empfindungen der Liebe in den Herzen der Jünglinge und Mädchen, und stimmt sie zur wechselseitigen Erhörung. Man kann sie als die zweite Liebesgöttin betrachten; die erste ist Freya.

Sith, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Höllenflüssen (s. d. Art.).

Sithhauter, ein Beiname des Skandinavischen Hauptgottes Odin.

Sithskegur, ein Beiname des Skandinavischen Odin.

Siwa oder Dziwa, eine vorzügliche weibliche Gottheit der Slavischen Völker, wahrscheinlich einerlei mit der Venus der Römer. Das Verkleinerungswort Dziewica bedeutet noch jetzt in der Slavischen Sprache ein Mädchen oder eine Jungfrau. Bei den Wenden wurde sie unter dem Beinamen die Schönhaarige als Göttin der Liebe und des Genusses, und als des Zeitgottes Krodo Gemahlin verehrt. Ihr Bild stellte eine nakte weibliche Figur von besonderer Schönheit vor, beide Hände waren hinter dem Rücken, die rechte hielt einen goldenen Apfel, die linke eine Traube mit grünen Blättern. Das Haar floß den Nacken entlang bis zu dem Kniebug

rab. In dieſer Geſtalt wurde ſie in dem prächtigen Tempel zu
aßeburg verehrt, um welchen ſich auch ein ihr geheiligter Hain
fand. Auf demſelben Berge, wo ihr Tempel ſtand, erbaute ſpäter
inrich der Löwe die Kathedrale. Daß die Slaven ſchon in den
eſten Zeiten, noch als ſie um den Mäotiſchen Sumpf herumwohn-
, eine Venus, oder eine Göttin der Liebe verehrten, beweiſet Stra-
im XI. Buche ſeines geographiſchen Werkes, wo er die Sitten
r Tanaiten und Mäotiden beſchreibt. Auch ſoll dort nach ſeinem
ugniſſe eine Stadt den Namen Panagoria geführt haben, welches
hl nach Stredowſky's Meinung nichts anderes als das Slaviſche
ani-gora (Frauen- oder Jungfernberg) ſeyn mag. Nach Mo-
s Erklärung war Siwa oder Dziwa (welchen Namen Frencel von
n Polniſchen Zywie ernähren, Zywy lebendig, herleiten will) bei
n Wenden die vielbrüſtige Mutter Natur, die gebärende und er-
hrende Erdkraft, und ihr Gemahl Zibog, der Gott des Lebens.
ch ſelbſt in dieſer Beſtimmung ſcheint nur der Charakter Siwa's
Liebesgöttin durch ein großes Attribut, nemlich das der allge-
inen Zeugung, beſtätigt. Andere Schriftſteller halten ſie bald für
Pomona der Römer, bald für die Göttin aller Gewächſe, oder
Fruchtbarkeit überhaupt; lauter Meinungen, die mit Mone's Er-
rung und dem Begriffe der zeugenden Liebe mehr oder weniger
ammenſtimmen. Die Blutopfer dieſer Göttin waren nicht nur
iere, ſondern auch Menſchen, vorzüglich gefangene Chriſten. Mit
wa hängen ſowohl dem Namen als der Bedeutung nach die Göt-
nen Dzidzielja und Dziewanna zuſammen, und ſelbſt die
ttin Marzanna oder Marzena iſt in ihren Mythus verflochten.

Skade, nach der Skandinaviſchen Mythologie die Gemahlin
lords, die Tochter des Rieſen Thiaſſe, und die Stiefmutter
Aſen Freyr und der Liebesgöttin Freya. Als ihr Vater von
Aſen getödtet wurde, legte ſie Helm und Panzer an, und be-
ſich nach Asgard, um ſeinen Tod zu rächen. Die Aſen bothen
Vergleich und Verſöhnung an, und es ward ausgemacht, daß
ſich einen Gemahl unter den Aſen wählen ſollte, doch ohne von
en, unter denen ſie wählen konnte, etwas anderes als die Füſſe

zu sehen. Sie fand nun die Füsse des Einen überaus schön, und rief sogleich aus: „Diesen wähl' ich, Balder ist ohne Makel.“ Aber es war nicht Balder, sondern Niord, der in Noatun hauſ'te. So wurde sie, die Tochter eines Riesen, als Niords Gemahlin in die Gesellschaft der Götter aufgenommen, und ihr zu Gefallen versetzte auch Odin die Augen ihres Vaters unter die Sterne. Als darauf beide Gatten wegen Bestimmung der gemeinschaftlichen Wohnung in einen Wortwechsel geriethen, indem Skade auf den Felsen in Thrymheim, wo ihr Vater gehauſ't, Niord hingegen in der Nähe der See wohnen wollte, wurden sie einig, wechselnd neun Nächte (Tage) auf den Felsen, und drei in Noatun zuzubringen. Wie aber Niord von den Bergen nach Noatun zurückkam, sang er:

Müd' bin ich der Berge,
Lang war ich nicht dort,
Nur neun Nächte.
Der Wölfe Heulen
Schien mir widrig
Gegen der Schwäne Lied.

Skade hingegen sang:

Nicht konnte ich schlafen
Am Strande der See
Vor der Vögel Lärm:
Und mich wecket,
Die vom Walde kommt,
Jeden Morgen die Möve.

Daher zog Skade nach den Alpen, und wohnt seitdem in Thrymheim, wo sie oft mit ihrem Bogen auf Schlittschuhen läuft, und sich mit der Jagd belustigt; Niords eigene Wohnung blieb aber Noatun. Skade befand sich auch bei Aegers Gastmahl, und sah dabei dem unartigen Loke sein trauriges Schicksal vorher. Als sie aber dieser damit tröstete, daſs er Ursache an dem Tode ihres Vaters war, schwur sie ihm Rache, und hielt auch treulich den Schwur.

Denn als die Götter den ruchlosen Loke zur Strafe für Balders Ermordung mit den Gedärmen seines eigenen Sohnes an einen Felsen gebunden hatten, hängte Skade eine Schlange über sein Haupt auf, die ihm ihr Gift fortwährend in das Gesicht tröpfeln ließ. Allein Loke's Gattin Sygin fängt das Gift mit einer Schale auf, und nur während sie das voll gewordene Gefäß ausleert, muß er die Marter des Giftes erdulden. Nicht unrecht würde man Skade nach ihren Eigenschaften für die Göttin der Jagd, des Schadens, des bösen Zufalls durch Wind und Wetter gelten lassen. Mone erklärt den Riesen Thiasse für den Winter, den Balder für den Sommer, und Niord und Skade für die Nachtgleichen zwischen Sommer und Winter. Skade, als geschichtliche Person verließ nach Snorro's Heimskringla den Niord, und vermählte sich mit Odin, der mit ihr mehrere Söhne, und unter diesen jenen Seming zeugte, von welchem die berühmten Lade-Jarle ihr Geschlecht ableiteten. Uebrigens kommt von dieser Göttin in der Edda auch der Name Jendurdys vor.

Skalden hießen die Dichter und Sänger der Skandinavier, d. i. der Isländer, Dänen, Schweden und Norweger. Sie waren beinahe dasselbe, was die Barden (s. d. Art.) der Celtischen Völker. Die Geheimnisse der Religion, die Thaten der Helden der Vorzeit und ihrer Zeitgenossen durch Gesang und Spiel zu verherrlichen, war ihr Geschäft. In der Edda sind uns noch Gesänge derselben, wenn auch im Laufe der Zeit verändert, aufbewahrt erhalten. Die ältern Gesänge waren mythisch, die spätern historisch. Sie begleiteten die Fürsten überall, weilten an ihrem Hofe, gingen mit in die Schlacht, und sangen von der Vorzeit und Gegenwart. Es lag den Königen auch viel daran, von einem solchen Skalden besungen zu werden, und oft sezten sie ansehnliche Belohnungen aus, um einen dichterischen Wettkampf zu veranlassen; wo dann die Verse, die den Preis davon trugen, in Stein gehauen wurden. Sie hatten in spätерer Zeit auch das Amt, denkwürdige Thaten in Liedern aufzubewahren, und diese Lieder sind daher zugleich Quellen der Geschichte. Sie gingen von Mund zu Mund, und wurden vom Volke aus-

wendig gelernt. Auch finden sich Beispiele, daß sie mit Runen (s. d. A.) in Stäbe geritzt wurden. Insonderheit theilten die Skalden sie sich einander mit, und bewahrten die Saga (mündliche Geschichte) vor dem Untergange. Sie waren daher die eigentlichen Geschichtkundigen wie überhaupt die Gelehrten ihrer Zeit. Die Benennung Skalde stammt wahrscheinlich von Skall (Schall) ab, und bedeutet nach Gräters Ableitung vernünftige, kluge und witzige Männer. Man nannte sie auch Spekinger, Seher, Weise. Ihre Dichtung ward vorzugsweise Bragur (Sprache) genannt, weil der Gott Bragi der Vorsteher aller Sänger war, und nach ihm die guten Dichter Bragurmenn hießen. Sonst nannte man die Dichtkunst auch Skaldskapr und die Dichterinnen Skaldmär, von welchen nur selten Männer übertroffen wurden. Die Begeisterung oder den Enthusiasmus nannte man Skallvyngl, und den dichterischen Ausdruck oder die Dichtersprache Asamal, d. i. die Asen- oder Götterspräche. Ein schlechter Dichter hieß Skaldsifl.

Skapidur. S. Ai.

Skaugul oder Skögul (Flucht), eine von den Skandinavischen Walkyren (s. d. Art.).

Skeggöld (Zeit der Beile), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Walkyren.

Skejdbrimer. S. Asenpferde.

Skidbladner ist nach der Skandinavischen Mythologie das beste und künstlichste Schiff in der Welt, so wie Naglfar (s. d. A.), in welchem Muspels Söhne beim Weltuntergange zum Kampfe gegen die Asen segeln, für das größte gehalten wird. Einige Zwerge, die Söhne Ivalds, verfertigten nebst den goldenen Haaren der Sif und dem Spieße Gungner auch das Schiff Skidbladner, welches dann Loke dem Gotte Freyr verehrte. Es ist so groß, daß alle Asen in ihrer Rüstung an Bord seyn können. Sobald die Segel

ufgespannt sind, hat es günstigen Wind, wohin auch immer der auf gerichtet seyn mag. Hat man nicht nöthig, damit zu segeln, o ist es aus so vielen Stücken, und mit so vieler Kunst zusammengesetzt, daß man es wie ein Kleid oder ein Tuch zusammenlegen, nd in der Tasche tragen kann. Snorro erwähnt dieses Fahrzeuges n seiner Heimskringla mit folgenden Worten: „Odin hatte ein Schiff, Skidbladner genannt, auf welchem er über das große Meer segelte, nd es konnte zusammengelegt werden wie ein Tuch.“

Skinfaxi (Schein- oder Glanzmähne), nach der Skandinaischen Mythologie das Pferd des Dagur, d. i. des Tages, das mit seiner Mähne Luft und Erde erleuchtet. Vergl. Hrimfaxi. Dagur, Alfadur.

Skirner, nach der Skandinavischen Mythologie der Diener nd Vertraute des Gottes Freyr. Als Freyr sich in die schöne Gerda verliebte, und ihn der Gram hoffnungsloser Liebe verzehrte, vertraute er sich niemand anderm als Skirnern, der auch ins Riesenland ziehen, und in seinem Namen um Gerda werben mußte (s. Art. Freyr). Auch war es Skirner, den Alfadur in das and der Schwarzelfen schickte, um von einem derselben das Band Gleipner für den Wolf Fenris verfertigen zu lassen.

Skoll oder Sköll, nach der Skandinavischen Mythologie in Wolf, oder vielmehr ein Riese in Wolfsgestalt, der unaufhörich die Sonne verfolgt, um sie zu verschlingen, was auch endlich eim Weltuntergange geschieht. Andern Stellen der Edda zufolge erschlingt sie der Wolf Fenris. Skolls Vater ist eben dieser Fenris, und seine Mutter das Riesenweib Gyge. Nach Mone ist Skoll er Abendendstern, so wie der Mondverfolger Hate der Morgenstern.

Skrimer oder Skrimner, ein gewaltiger Riese, mit dem der Skandinavische Gott Thor ein merkwürdiges Abentheuer bestand. S. Thor.

Skuld, nach der Skandinavischen Mythologie die jüngste von

den drei großen Schickſalsgöttinnen oder Nornen: Urd (Vergangen), Verande (Gegenwärtig) und Skuld (Künftig). Sie reitet auch als Valkyre mit zwei andern Valkyren, Gudr und Rota, in der Schlacht vor den Kämpfenden her, um den Gang des Kampfes zu leiten, und zu beſtimmen, wer auf der Wahlſtatt bleiben ſoll. S. Nornen. Valkyren.

Slawenſk. S. Wolkow.

Slehobog. S. Zlebog.

Sleipner, das Roß des Skandinaviſchen Hauptgottes Odin; es hat acht Füſſe, iſt das beſte aller Pferde, und ſtammt von dem Rieſenhengſte Svadilfar. Sleipner entſtand auf folgende ſonderbare Art: Einſt kam ein Baumeiſter zu den Aſen, und erboth ſich ihnen binnen drei halben Jahren eine unüberwindliche Burg gegen die Berg- und Eisrieſen zu bauen, wenn ſie ihm dafür die Liebesgöttin Freya, und obendrein die Sonne und den Mond zum Lohne gäben. Die Aſen ſicherten ihm aber auf Loke's Rath das Geforderte nur gegen dem zu, daß er die Burg binnen einem einzigen Winter, und mit alleiniger Hülfleiſtung ſeines Pferdes Svadilfar baue. Der Baumeiſter ließ ſich den Antrag gefallen, und die eingegangene Verbindung ward auf das feierlichſte mit vielen Eiden und Zeugen bekräftiget. Er baute nun die Burg, und führte in der Nacht die Steine mit dem Pferde herbei. Die Aſen wunderten ſich über die ungeheuern Steinmaſſen, die das Pferd herbeizog, und überhaupt über die Schnelligkeit, mit welcher der Bau von Statten ging. Nur noch drei Tage vom Winter waren übrig, und der Baumeiſter war ſchon bis zur Burgthür gekommen. Jetzt waren die Götter in höchſter Gefahr, die Liebesgöttin Freya, die Sonne und den Mond zu verlieren, und drohten Loke den Tod, wenn er den Vortrag nicht zu vereiteln wüßte. Loke ſchwur, ſein Möglichſtes zu thun. Als daher am nächſten Abend der Baumeiſter ausfuhr, um wie gewöhnlich über Nacht Steine herbei zu führen, kam Loke als Stutte und wiehert den Hengſt an. Dieſer ward nun wild, zerriß die Stricke und lief

der Stutte nach in den Wald, so daß der Baumeister mit seiner Arbeit nicht fertig werden konnte, und aus Zorn und Angst seine wahre Riesengestalt annahm, um mit größerer Kraft das Werk zu vollenden. Jetzt aber hielten sich die Asen nicht mehr an ihren Eid und Vertrag gebunden, und riefen den Thor herbei, der eben von seinem östlichen Zuge gegen die Zauberer und Riesen heimgekehrt war. Thor war sogleich bereit, warf mit seinem Hammer Mjölner den Riesen todt, und sandte ihn so hinunter nach Niflheim. Loke aber gebar als Stutte ein graues Füllen mit acht Füssen, und dieses ist eben jenes vortreffliche Roß Sleipner, dessen sich der Göttervater Odin bedient.

Slidrugtanni, nach der Skandinavischen Mythologie Freyrs goldborstiger Eber, der sonst auch **Gullinbruste** heißt. S. Gullinbruste.

Slidur. S. Elivager.

Slith, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Smik oder **Smik-Perlevenu**, ein Lithauischer Gott, dem die erste Furche, die im Frühjahr um den Acker gepflügt wird, heilig war. Diese Furche durfte der Pflüger das ganze Jahr nicht überschreiten, um den Gott nicht zu beleidigen.

Snär. S. Fornjordur.

Snio. S. Fornjordur.

Snotra, die Skandinavische Göttin der Tugend und Sittsamkeit. Sie beschützt alle wohlgeartete Jünglinge und Mädchen. Nach dem Ausdrucke der Edda ist sie klug und zierlich, und alle höfliche Männer und Frauen heißen von ihr Snotur. Das Wort Snotr bedeutet an sich artig, anständig, daher diese Göttin für eine bloße Allegorie zu nehmen ist.

den drei großen Schicksalsgöttinnen oder Nornen: Urd (Vergangen), Verande (Gegenwärtig) und Skuld (Künftig). Sie reitet auch als Walkyre mit zwei andern Walkyren, Gudr und Rota, in der Schlacht vor den Kämpfenden her, um den Gang des Kampfes zu leiten, und zu bestimmen, wer auf der Wahlstatt bleiben soll. S. Nornen. Walkyren.

Slawensk. S. Wolkow.

Slehobog. S. Zlebog.

Sleipner, das Roß des Skandinavischen Hauptgottes Odin; es hat acht Füsse, ist das beste aller Pferde, und stammt von dem Riesenhengste Svadilfar. Sleipner entstand auf folgende sonderbare Art: Einst kam ein Baumeister zu den Asen, und erboth sich, ihnen binnen drei halben Jahren eine unüberwindliche Burg gegen die Berg- und Eisriesen zu bauen, wenn sie ihm dafür die Liebesgöttin Freya, und obendrein die Sonne und den Mond zum Lohne gäben. Die Asen sicherten ihm aber auf Loke's Rath das Geforderte nur gegen dem zu, daß er die Burg binnen einem einzigen Winter, und mit alleiniger Hülfleistung seines Pferdes Svadilfar baue. Der Baumeister ließ sich den Antrag gefallen, und die eingegangene Verbindung ward auf das feierlichste mit vielen Eiden und Zeugen bekräftiget. Er baute nun die Burg, und führte in der Nacht die Steine mit dem Pferde herbei. Die Asen wunderten sich über die ungeheuern Steinmassen, die das Pferd herbeizog, und überhaupt über die Schnelligkeit, mit welcher der Bau von Statten ging. Nur noch drei Tage vom Winter waren übrig, und der Baumeister war schon bis zur Burgthür gekommen. Jetzt waren die Götter in höchster Gefahr, die Liebesgöttin Freya, die Sonne und den Mond zu verlieren, und drohten Loke den Tod, wenn er den Vortrag nicht zu vereiteln wüßte. Loke schwur, sein Möglichstes zu thun. Als daher am nächsten Abend der Baumeister ausfuhr, um wie gewöhnlich über Nacht Steine herbei zu führen, kam Loke als Stutte und wieherte den Hengst an. Dieser ward nun wild, zerriß die Stricke und lief

llt, ſind nach Teutſchem Aberglauben vorzüglich geeignet, Geſpen-
r zu ſehen, und in ihrem Leben glücklich zu werden. Aus Ehr-
rcht gegen die Heiligkeit der Sonntage mochte man wähnen, daß
e an denſelben Gebornen Lieblinge der Vorſicht, und daher vor
ndern in allem begünſtigt wären.

Spadyſir. S. Nornen.

Spielberg. S. Perun.

Spinnerin am Kreuz. So heißt eine ſteinerne, wohl
hrere Jahrhunderte alte Denkſäule dicht hinter Wien, auf dem
genannten Wienerberge, hart an der Straſſe nach Steyermark.
s iſt daran weder Jahreszahl noch Inſchrift zu ſehen, und auch
i den vaterländiſchen Urkunden findet man keine Spur von dem
rheber, von dem Erbauungsjahre, oder der Errichtungsurſache die-
s Denkmals. Deſto größer iſt aber die Anzahl der Sagen und
ährchen, die wir hierüber ſowohl in Proſa als Dichtung beſitzen,
nd von welchen folgende zwei unter die vorzüglichern gehören. Rit-
r Adalbert machte einen Kreuzzug nach dem heiligen Lande, wäh-
nd ſeine Braut Adelheid daheim ſich in Gram und Sehnſucht ver-
hrte. Nur im Gebethe und im Beſuche eines benachbarten Kirch-
eins fand die Verlaſſene Troſt. Da gab ihr frommer Sinn ihr ein,
em Kreuze, für das ihr Verlobter im Morgenlande ſtritt, ſich ganz
u weihn, und an dem Kirchlein ſo lange zu ſpinnen, bis Aldalbert
n ihre Arme zurückkehrte. Täglich trug ſie den Rocken hin, und
ann. Da erſchien ihr eines Abends die blutende Geſtalt ihres Ge-
iebten, ihr verkündend, daß ſie ihr Todtenkleid ſpinne, denn nur im
Himmel würden ſie ſich wieder ſehen. Und am folgenden Tage brach-
e ein Pilgrim die traurige Kunde, Ritter Adalbert ſey bei Akron
efallen, und habe ihm ſterbend Adelheids Ring übergeben. Da
ſponn ſie noch ſechs Wochen an dem Kreuze, legte den Ring auf
den Altar, theilte vor dem Kirchlein all ihre Habe den Armen aus,
und ſtarb, nachdem eben von ihrem Geſpunſt ihr Grabkleid fertig
geworden war. Alt und Jung beweinte ſie, und noch jetzt ſieht der

nächtliche Wanderer im Mondſcheine die ſchöne Spinnerin am Kreuze knieen.

Die zweite, mehr heitere Sage hat Liebel in Verſe gebracht, wovon folgender Auszug genügen mag. Mit Herzog Leopold war deſſen Vaſall Bertram ins heilige Land gezogen. Seine Gattin Bertha gelobte zur Ehre Gottes ein Kreuz errichten zu laſſen, und die Koſten dazu blos durch Spinnen zu verdienen, wenn Bertram wieder wohlbehalten nach Hauſe käme. Drei Jahre waren verfloſſen, und noch kam Bertram nicht; während dieſer Zeit hatte ſich aber die Summe ihres Spinnlohns ſo gemehrt, daß nur ein Rocken fehlte, um die Koſten für Kreuz und Künſtler zu beſtreiten. Eben hatte ſie den letzten Rocken angelegt, als Trompeten und Trommeln erſchallen, Bertram auf muthigem Roſſe herbeifliegt, herab ſpringt, und Bertha in ſeine Arme ſchließt. Sogleich machte das glückliche Paar Anſtalt zur Errichtung des Kreuzes, das noch heutigen Tages da ſteht, und zur Spinnerin am Kreuze heißt. Die Geſchichte und der Name dieſer Oeſtreichiſchen Bertha erinnert noch an eine Italieniſche, von der das Sprichwort entſtand: Non è piu il tempo, che Berta filava (es iſt nicht mehr die Zeit, da Bertha ſpann). Uebrigens gibt es noch andere Vermuthungen über den Namen dieſes vaterländiſchen Denkmals. Einige leiten ihn von dem Baumeiſter Spinnet, andere von dem heil. Criſpinus (Spinus-Kreuz, Spinner-Kreur) ab. Geuſau findet den Grund dieſer Benennung in dem doppelten Kreuze oben auf der Spitze, das durch ſeine haſpelförmige Geſtalt, und durch das Spiel der zwei Querſtangen mit ihren vier Armen in der Ferne dem Gewebe einer Spinne gleicht, wodurch die Vorfahren veranlaßt wurden, dieſem ungewöhnlich gebildeten Kreuze den Namen Spinnerin am Kreuz zu geben. Ueberhaupt dürfte nicht nur das obere Kreuz allein, ſondern die ganze Säule in ihrer achteckigen mit Stufen umgebenen Geſtalt eine auffallende Aehnlichkeit mit einer, im Mittelpunkte ihres Gewebes ſitzenden Spinne darbiethen.

Spiritus familiaris, in der Geiſterlehre des Aberglau-

bens ein winziges Dingerchen von ganz besonderer Art. Es wird gewöhnlich in einem wohlverschlossenen Fläschchen aufbewahrt, sieht aus nicht recht wie eine Spinne, nicht recht wie ein Skorpion, und bewegt sich unaufhörlich. Wer diesen Geist besitzt, der hat in allem Glück, kann verborgene Schätze sehen und heben, wird von Freunden geliebt, von Feinden gefürchtet, siegt in der Schlacht, und ist gegen Stich, Hieb und Schuß, so wie gegen Haft und Gefängniß gesichert. Wer ihn aber bis zu seinem Tode behält, der muß mit ihm in die Hölle wandern. Darum sucht ihn jeder nach einer Zeit wieder zu verkaufen; denn wegschenken, oder sonst auf eine andre Art wegbringen kann man ihn nicht. Und auch verkaufen läßt er sich nicht anders, als immer wohlfeiler, damit er einen sicher behalte, nemlich den, der ihn um die geringste Münze eingekauft hat.

Springwurzel, im Aberglauben der Teutschen eine Wurzel, vor der alle verschlossenen Thüren aufspringen, mit der man sich daher überall hin, besonders zu verborgenen Schätzen den Weg bahnen kann. Um sie zu erhalten, schreibt der Aberglaube Folgendes vor. Zuerst keilt man einem Grünspecht (Elster oder Wiedhopf) sein Nest mit einem Holze zu. Wie dieß der Vogel bemerkt, fliegt er fort, und weiß die wunderbare Wurzel zu finden, die noch kein Mensch zu finden im Stande war. Er bringt sie im Schnabel, und will damit sein Nest öffnen; denn hält er sie vor den Holzkeil, so springt dieser heraus, wie vom stärksten Schlage getrieben. Sobald daher der Vogel herangeflogen kommt, muß man ein Getös machen worüber er erschrickt, und die verlangte Wurzel fallen läßt. Auch darf man nur ein weißes oder rothes Tuch unter das Nest breiten, so wirft er sie darauf, sobald er sie gebraucht hat.

Srutis. S. Miechutele.

Sſetek oder **Sſkřjtek** hieß bei den Mährern und Böhmen der eigentliche schützende Hausgott einer jeden einzelnen Familie, und war daher eben dasselbe, was der Lar familiaris bei den Römern. Vor dem Schlafengehen ließ gewöhnlich der Hausvater

nächtliche Wanderer im Mondscheine die schöne Spinnerin am Kreuze knieen.

Die zweite, mehr heitere Sage hat Liebel in Verse gebracht, wovon folgender Auszug genügen mag. Mit Herzog Leopold war dessen Vasall Bertram ins heilige Land gezogen. Seine Gattin Bertha gelobte zur Ehre Gottes ein Kreuz errichten zu lassen, und die Kosten dazu blos durch Spinnen zu verdienen, wenn Bertram wieder wohlbehalten nach Hause käme. Drei Jahre waren verflossen, und noch kam Bertram nicht; während dieser Zeit hatte sich aber die Summe ihres Spinnlohns so gemehrt, daß nur ein Rocken fehlte, um die Kosten für Kreuz und Künstler zu bestreiten. Eben hatte sie den letzten Rocken angelegt, als Trompeten und Trommeln erschallen, Bertram auf muthigem Rosse herbeifliegt, herab springt, und Bertha in seine Arme schließt. Sogleich machte das glückliche Paar Anstalt zur Errichtung des Kreuzes, das noch heutigen Tages da steht, und zur Spinnerin am Kreuze heißt. Die Geschichte und der Name dieser Oestreichischen Bertha erinnert noch an eine Italienische, von der das Sprichwort entstand: Non è piu il tempo, che Berta filava (es ist nicht mehr die Zeit, da Bertha spann). Uebrigens gibt es noch andere Vermuthungen über den Namen dieses vaterländischen Denkmals. Einige leiten ihn von dem Baumeister Spinnet, andere von dem heil. Crispinus (Spinus-Kreuz, Spinner-Kreur) ab. Geusau findet den Grund dieser Benennung in dem doppelten Kreuze oben auf der Spitze, das durch seine haspelförmige Gestalt, und durch das Spiel der zwei Querstangen mit ihren vier Armen in der Ferne dem Gewebe einer Spinne gleicht, wodurch die Vorfahren veranlaßt wurden, diesem ungewöhnlich gebildeten Kreuze den Namen Spinnerin am Kreuz zu geben. Ueberhaupt dürfte nicht nur das obere Kreuz allein, sondern die ganze Säule in ihrer achteckigen mit Stufen umgebenen Gestalt eine auffallende Aehnlichkeit mit einer, im Mittelpunkte ihres Gewebes sitzenden Spinne darbiethen.

Spiritus familiaris, in der Geisterlehre des Aberglau-

zu erkennen, und versicherte ihn, er sollte nicht nur keine Schläge vom Meister bekommen, sondern einst noch selbst ein berühmter Meister werden, wenn er ihm angehören wollte, falls er nur an einem einzigen Sonntage die Messe versäumte. Der Knabe nahm den Vorschlag als eine Kleinigkeit leichtsinnig an, gab dem Männchen zum Unterpfande drei Blutstropfen, und erhielt von diesem einen neu gemünzten Sperrkreuzer. Er ließ sich nun das Thor öffnen, kam nach Hause, und ward von dem Meister seines Fleißes wegen sehr gelobt, denn die Scheibtruhe war voll des besten Lehms. Tags darauf kam das Männchen zu dem Meister des Knaben, und bestellte für die alte Wiener-Eiche einen Eisenring, und ein überaus künstliches Schloß. Weder Meister noch Geselle traute sich das Verlangte zu machen, nur der Junge war dazu erböthig. Da sagte der Meister ärgerlich: „Und wenn er's zu Stande bringt, so soll er augenblicklich frei, und Geselle seyn." Richtig hatte der Knabe in wenigen Stunden Ring und Schloß vollendet, ging dann mit dem Männchen zur Eiche, umzog sie mit dem Eisenringe, und legte das künstliche Schloß daran. Das Männchen nahm aber den Schlüssel zu sich und ging von dannen. Seitdem heißt die Eiche und der Platz, wo sie steht, der Stock im Eisen. Der Junge ward Geselle. Nach Handwerksbrauch begab er sich nun auch auf die Wanderschaft, und kam nach Nürnberg. Dort machte er eine Menge Fenstergitter, die Arbeit einer Woche, in einer Stunde, und streckte sogar den Ambos zu Gitterwerk, so daß sich darob der Meister kreuzigte, und den gefährlichen Gesellen nach Bezahlung des Wochenlohns sogleich entließ. Der Kunstschlosser wanderte wieder zurück nach Wien, wo er gleich bei seiner Ankunft hörte, daß die Obrigkeit jenen zum Meister machen wolle, der zu dem Schlosse an der Eiche, den Schlüssel zu machen im Stande wäre. Unser Geselle trug sich sogleich zu dieser Arbeit an. Dieß war aber dem kleinen Männchen, das den ersten Schlüssel zu sich genommen hatte, nicht recht; es setzte sich in das Feuer, und als der Geselle den Schlüssel schweißte, verdrehte es ihm den Schlüsselbart. Der Schlosser bemerkte es, setzte den Bart verkehrt an, und da das Männchen in blinder Wuth wieder den Bart verdrehte, so kam er recht angesetzt aus dem Feuer. Jetzt

etwas von Speisen als Opfer für den Skrjtek auf dem Tische stehen, und versprach sich davon den glücklichen Fortgang seines Hauswesens.

Stallbrüderschaft. So hieß bei dem ganzen Teutschen Stamme eine Verbindung zwischen zwei oder mehreren Kampfgenossen, wodurch einer dem andern wie ein Bruder dem andern auf Leben und Tod beizustehen verpflichtet war. Bei den Skandinaviern, vorzüglich den Isländern, schloß man diese Verbindung auf folgende Art: Jene, die Fostbrädrar, d. i. Pfleg- oder Stallbrüder werden wollten, schnitten Rasenstücke aus, deren Ende sie in der Erde befestigten, und sie so mit einem Spieße unterstützten, daß man den Nagel, der das Eisen des Spießes hielt, mit der Hand fassen konnte. Die Pflegbrüder gingen darunter, verwundeten sich, und ließen ihr Blut auf die frische Erde fließen, und vermischten Erde mit Blut. Dann knieten sie nieder, gaben einander die Hände, und schwuren bei allen Göttern, daß jeder den andern wie seinen Bruder rächen wollte. In Teutschland wurde eine solche Verbrüderung dadurch geschlossen, daß die Stallbrüder sich verwundeten, ihr Blut mit Wein vermischten, und diese Mischung einander zutranken.

Stock im Eisen. So heißt bekanntlich in Wien ein mit vielen tausend Eisenpflöcken und Nägeln beschlagener Baumstrunk, unweit der Stephanskirche zwischen den Häusern Nro. 1079 und 1080; nach ihm ist auch jener Stadttheil Stock im Eisen benannt. Ueber dieses Denkmahl der Vorzeit trägt sich unter den Wienern folgende Sage: Ein Schlosserlehrjunge ward von seinem Meister auf das Feld um Lehm fürs Gewerbe geschickt. Als er hinkam, traf er dort spielende Knaben, gesellte sich zu ihnen, spielte statt zu arbeiten, bis es dunkel wurde, und machte sich dann angstvoll auf den Rückweg. Wie er zum Stadtthor kam, fand er dieses bereits verschlossen. Da er keinen Sperrkreuzer hatte, um es sich öffnen zu lassen, that er sehr kläglich, und stieß zuletzt die Worte aus: „Ich möchte schon des Teufels werden, wenn ich nur hinein könnte.“ Flugs stand ein kleines Männchen — der Teufel — an seiner Seite, gab sich ihm

) das Männchen oben bei der Kellerthür, und rief hinab: „Du, -säume die Messe nicht; hörst du zwölf läuten?“ Da stieg der -hlosser wahnsinnig hinauf, und ging mit dem Männchen, das im- r größer wurde, und am Stephansfreithof schon zu einem blutro- n Riesen herangewachsen war. Als sie zur Kirchenpforte kamen, te der Priester eben das Ite missa est (die Messe ist aus). Jetzt am der blutrothe Riese kohlschwarze Hörner und Greifenklauen, te grimmig den Schlosser, und flog mit ihm durch die Lüfte. nds fand man den zerfleischten Körper am Rabensteine liegen, d das alte Mütterlein ging vorüber, und sagte: Ja, ja!

Vorgethan und nachbedacht
Hat Manchem großes Leid gebracht!

Offenbar soll diese Sage die Folgen jugendlicher Unbesonnen- t, die Wichtigkeit des sonntäglichen Gottesdienstes, und die Straf- keit jener, die ihn vernachlässigen, vor das Gemüth führen.

Straund, einer von den Skandinavischen **Höllenflüssen** (s. d. Art.).

Striba oder **Stribog** war im Russischen Glauben der Gott r Luft, daher die Winde Stribogs Enkel genannt werden. Er te die Gerechtigkeit gegen die Gottlosen, und besonders gegen die erbannten und Verfluchten; ist also ein Ueberbleibsel einer ausführ- hern Götterſage. Zu Kiew stand die Bildsäule dieses Gottes, der uf Befehl des Großfürsten Wladimir seinen besondern Dienst und eine Opfer hatte, wovon aber nichts weiter bekannt ist.

Studenez. So nannte man einen heiligen See, der sich auf der Insel Rügen in einem dichten Walde befand, und von den Bewohnern jener Gegend göttlich verehrt wurde. Dieser See wim- melte von Fischen, aber man durfte sie wegen der Heiligkeit seines Wassers nicht fangen.

Stuffo soll nach Einigen der Trinkgott der Obersachsen und Thüringer gewesen seyn.

Sökvabäk, der Pallaſt der Skandinaviſchen Göttin Saga (ſ. d. Art.).

Sol oder Sünna (Sonne), eine von den Skandinaviſchen Aſinnen, und Tochter des Geſtirngottes Mundilfare. Sie und ihr Bruder Mani (Mond) waren ſo überaus ſchön, daß ihnen der Vater die Namen Sonne und Mond gab, und die Tochter mit dem Freudengotte Glanur (Glanz, Freude) vermählte. Die Götter, durch dieſen Stolz beleidigt, nahmen dem Mundilfare die beiden Kinder weg, und verſetzten ſie an den Himmel. Dort muß Sol die Pferde an dem, aus Muspelheims Funken geſchaffenen Sonnenwagen lenken, und ſo die ganze Welt erleuchten; Mani lenket den Mond. Sol fährt ſehr hurtig einher, weil ſie Skoll, ein Rieſe in Wolfsgeſtalt, verfolgt, um ſie zu verſchlingen; was auch endlich geſchieht. Nach andern Stellen der Edda wird ſie vom Wolfe Fenris verſchlungen. Vergl. Alfadur, Alfvidur, Mani.

Son, nach der Skandinaviſchen Mythologie das eine von den drei Gefäßen, in welchen ſich der köſtliche Dichtermeth Quaſerblut befand. S. Quaſer, Odin.

Sonne. Dieſer glanz- und prachtvolle Himmelskörper, der uns Licht, Wärme und Leben gibt, war gewiß bei allen Völkern der erſte Gegenſtand göttlicher Verehrung. Daher betheten auch die älteſten Teutſchen, die nach Cäſars Bericht zuerſt nur die Geſtirne und Elemente verehrten, nebſt Erde, Feuer und Mond, vorzüglich die Sonne an. Später wurde ſie unter dem Namen Sunna als ein halbnaktes Mädchen mit Strahlen um das Haupt vorgeſtellt, auf einer Säule ſtehend, und in der Hand ein flammendes Rad haltend. Vorzüglich wurde Sunna von den Sachſen verehrt, und nach ihr der erſte Wochentag Sunnatag (Sonntag) benannt. Vergl. Sol.

Sonntagskinder heißen eigentlich die an einem Sonntage gebornen Kinder. Solche Menſchen, beſonders wenn ihr Geburtstag auf einen goldenen Sonntag (gleich nach einem Quatember)

llt, ſind nach Teutſchem Aberglauben vorzüglich geeignet, Geſpen-
r zu ſehen, und in ihrem Leben glücklich zu werden. Aus Ehr-
rcht gegen die Heiligkeit der Sonntage mochte man wähnen, daß
e an denſelben Gebornen Lieblinge der Vorſicht, und daher vor
ndern in allem begünſtigt wären.

Spadyſir. S. Nornen.

Spielberg. S. Perun.

Spinnerin am Kreuz. So heißt eine ſteinerne, wohl
ehrere Jahrhunderte alte Denkſäule dicht hinter Wien, auf dem
genannten Wienerberge, hart an der Straſſe nach Steyermark.
s iſt daran weder Jahreszahl noch Inſchrift zu ſehen, und auch
i den vaterländiſchen Urkunden findet man keine Spur von dem
rheber, von dem Erbauungsjahre, oder der Errichtungsurſache die-
s Denkmals. Deſto größer iſt aber die Anzahl der Sagen und
Mährchen, die wir hierüber ſowohl in Proſa als Dichtung beſitzen,
nd von welchen folgende zwei unter die vorzüglichern gehören. Rit-
er Adalbert machte einen Kreuzzug nach dem heiligen Lande, wäh-
end ſeine Braut Adelheid daheim ſich in Gram und Sehnſucht ver-
ehrte. Nur im Gebethe und im Beſuche eines benachbarten Kirch-
eins fand die Verlaſſene Troſt. Da gab ihr frommer Sinn ihr ein,
em Kreuze, für das ihr Verlobter im Morgenlande ſtritt, ſich ganz
u weihn, und an dem Kirchlein ſo lange zu ſpinnen, bis Adalbert
i ihre Arme zurückkehrte. Täglich trug ſie den Rocken hin, und
ann. Da erſchien ihr eines Abends die blutende Geſtalt ihres Ge-
obten, ihr verkündend, daß ſie ihr Todtenkleid ſpinne, denn nur im
himmel würden ſie ſich wieder ſehen. Und am folgenden Tage brach-
ein Pilgrim die traurige Kunde, Ritter Adalbert ſey bei Akron
gefallen, und habe ihm ſterbend Adelheids Ring übergeben. Da
ann ſie noch ſechs Wochen an dem Kreuze, legte den Ring auf
n Altar, theilte vor dem Kirchlein all ihre Habe den Armen aus,
nd ſtarb, nachdem eben von ihrem Geſpunſt ihr Grabkleid fertig
worden war. Alt und Jung beweinte ſie, und noch jetzt ſieht der

nächtliche Wanderer im Mondſcheine die ſchöne Spinnerin am Kreuze knieen.

Die zweite, mehr heitere Sage hat Liebel in Verſe gebracht, wovon folgender Auszug genügen mag. Mit Herzog Leopold war deſſen Vaſall Bertram ins heilige Land gezogen. Seine Gattin Bertha gelobte zur Ehre Gottes ein Kreuz errichten zu laſſen, und die Koſten dazu blos durch Spinnen zu verdienen, wenn Bertram wieder wohlbehalten nach Hauſe käme. Drei Jahre waren verfloſſen, und noch kam Bertram nicht; während dieſer Zeit hatte ſich aber die Summe ihres Spinnlohns ſo gemehrt, daß nur ein Rocken fehlte, um die Koſten für Kreuz und Künſtler zu beſtreiten. Eben hatte ſie den letzten Rocken angelegt, als Trompeten und Trommeln erſchallen, Bertram auf muthigem Roſſe herbeifliegt, herab ſpringt, und Bertha in ſeine Arme ſchließt. Sogleich machte das glückliche Paar Anſtalt zur Errichtung des Kreuzes, das noch heutigen Tages da ſteht, und zur Spinnerin am Kreuze heißt. Die Geſchichte und der Name dieſer Oeſtreichiſchen Bertha erinnert noch an eine Italieniſche, von der das Sprichwort entſtand: Non è piu il tempo, che Berta filava (es iſt nicht mehr die Zeit, da Bertha ſpann). Uebrigens gibt es noch andere Vermuthungen über den Namen dieſes vaterländiſchen Denkmals. Einige leiten ihn von dem Baumeiſter Spinnet, andere von dem heil. Criſpinus (Spinus-Kreuz, Spinner-Kreur) ab. Geuſau findet den Grund dieſer Benennung in dem doppelten Kreuze oben auf der Spitze, das durch ſeine haſpelförmige Geſtalt, und durch das Spiel der zwei Querſtangen mit ihren vier Armen in der Ferne dem Gewebe einer Spinne gleicht, wodurch die Vorfahren veranlaßt wurden, dieſem ungewöhnlich gebildeten Kreuze den Namen Spinnerin am Kreuz zu geben. Ueberhaupt dürfte nicht nur das obere Kreuz allein, ſondern die ganze Säule in ihrer achteckigen mit Stufen umgebenen Geſtalt eine auffallende Aehnlichkeit mit einer, im Mittelpunkte ihres Gewebes ſitzenden Spinne darbiethen.

Spiritus familiaris, in der Geiſterlehre des Aberglau-

bens ein winziges Dingerchen von ganz besonderer Art. Es wird gewöhnlich in einem wohlverschlossenen Fläschchen aufbewahrt, sieht aus nicht recht wie eine Spinne, nicht recht wie ein Skorpion, und bewegt sich unaufhörlich. Wer diesen Geist besitzt, der hat in allem Glück, kann verborgene Schätze sehen und heben, wird von Freunden geliebt, von Feinden gefürchtet, siegt in der Schlacht, und ist gegen Stich, Hieb und Schuß, so wie gegen Haft und Gefängniß gesichert. Wer ihn aber bis zu seinem Tode behält, der muß mit ihm in die Hölle wandern. Darum sucht ihn jeder nach einer Zeit wieder zu verkaufen; denn wegschenken, oder sonst auf eine andre Art wegbringen kann man ihn nicht. Und auch verkaufen läßt er sich nicht anders, als immer wohlfeiler, damit er einen sicher behalte, nemlich den, der ihn um die geringste Münze eingekauft hat.

Springwurzel, im Aberglauben der Teutschen eine Wurzel, vor der alle verschlossenen Thüren aufspringen, mit der man sich daher überall hin, besonders zu verborgenen Schätzen den Weg bahnen kann. Um sie zu erhalten, schreibt der Aberglaube Folgendes vor. Zuerst keilt man einem Grünspecht (Elster oder Wiedhopf) sein Nest mit einem Holze zu. Wie dieß der Vogel bemerkt, fliegt er fort, und weiß die wunderbare Wurzel zu finden, die noch kein Mensch zu finden im Stande war. Er bringt sie im Schnabel, und will damit sein Nest öffnen; denn hält er sie vor den Holzkeil, so springt dieser heraus, wie vom stärksten Schlage getrieben. Sobald daher der Vogel herangeflogen kommt, muß man ein Getös machen worüber er erschrickt, und die verlangte Wurzel fallen läßt. Auch darf man nur ein weißes oder rothes Tuch unter das Nest breiten, so wirft er sie darauf, sobald er sie gebraucht hat.

Srutis. S. Miechutele.

Sfetek oder **Sfřjtek** hieß bei den Mährern und Böhmen der eigentliche schützende Hausgott einer jeden einzelnen Familie, und war daher eben dasselbe, was der Lar familiaris bei den Römern. Vor dem Schlafengehen ließ gewöhnlich der Hausvater

etwas von Speisen als Opfer für den Skkjtek auf dem Tische stehen, und versprach sich davon den glücklichen Fortgang seines Hauswesens.

Stallbrüderschaft. So hieß bei dem ganzen Teutschen Stamme eine Verbindung zwischen zwei oder mehreren Kampfgenossen, wodurch einer dem andern wie ein Bruder dem andern auf Leben und Tod beizustehen verpflichtet war. Bei den Skandinaviern, vorzüglich den Isländern, schloß man diese Verbindung auf folgende Art: Jene, die Fostbrädrar, d. i. Pfleg- oder Stallbrüder werden wollten, schnitten Rasenstücke aus, deren Ende sie in der Erde befestigten, und sie so mit einem Spieße unterstützten, daß man den Nagel, der das Eisen des Spießes hielt, mit der Hand fassen konnte. Die Pflegbrüder gingen darunter, verwundeten sich, und ließen ihr Blut auf die frische Erde fließen, und vermischten Erde mit Blut. Dann knieten sie nieder, gaben einander die Hände, und schwuren bei allen Göttern, daß jeder den andern wie seinen Bruder rächen wollte. In Teutschland wurde eine solche Verbrüderung dadurch geschlossen, daß die Stallbrüder sich verwundeten, ihr Blut mit Wein vermischten, und diese Mischung einander zutranken.

Stock im Eisen. So heißt bekanntlich in Wien ein mit vielen tausend Eisenpflöcken und Nägeln beschlagener Baumstrunk, unweit der Stephanskirche zwischen den Häusern Nro. 1079 und 1080; nach ihm ist auch jener Stadttheil Stock im Eisen benannt. Ueber dieses Denkmahl der Vorzeit trägt sich unter den Wienern folgende Sage: Ein Schlosserlehrjunge ward von seinem Meister auf das Feld um Lehm fürs Gewerbe geschickt. Als er hinkam, traf er dort spielende Knaben, gesellte sich zu ihnen, spielte statt zu arbeiten, bis es dunkel wurde, und machte sich dann angstvoll auf den Rückweg. Wie er zum Stadtthor kam, fand er dieses bereits verschlossen. Da er keinen Sperrkreuzer hatte, um es sich öffnen zu lassen, that er sehr kläglich, und stieß zuletzt die Worte aus: „Ich möchte schon des Teufels werden, wenn ich nur hinein könnte.“ Flugs stand ein kleines Männchen — der Teufel — an seiner Seite, gab sich ihm

zu erkennen, und versicherte ihn, er sollte nicht nur keine Schläge vom Meister bekommen, sondern einst noch selbst ein berühmter Meister werden, wenn er ihm angehören wollte, falls er nur an einem einzigen Sonntage die Messe versäumte. Der Knabe nahm den Vorschlag als eine Kleinigkeit leichtsinnig an, gab dem Männchen zum Unterpfande drei Blutstropfen, und erhielt von diesem einen neu gemünzten Sperrkreuzer. Er ließ sich nun das Thor öffnen, kam nach Hause, und ward von dem Meister seines Fleißes wegen sehr gelobt, denn die Scheibtruhe war voll des besten Lehms. Tags darauf kam das Männchen zu dem Meister des Knaben, und bestellte für die alte Wiener-Eiche einen Eisenring, und ein überaus künstliches Schloß. Weder Meister noch Geselle traute sich das Verlangte zu machen, nur der Junge war dazu erböthig. Da sagte der Meister ärgerlich: „Und wenn er's zu Stande bringt, so soll er augenblicklich frei, und Geselle seyn." Richtig hatte der Knabe in wenigen Stunden Ring und Schloß vollendet, ging dann mit dem Männchen zur Eiche, umzog sie mit dem Eisenringe, und legte das künstliche Schloß daran. Das Männchen nahm aber den Schlüssel zu sich und ging von dannen. Seitdem heißt die Eiche und der Platz, wo sie steht, der Stock im Eisen. Der Junge ward Geselle. Nach Handwerksbrauch begab er sich nun auch auf die Wanderschaft, und kam nach Nürnberg. Dort machte er eine Menge Fenstergitter, die Arbeit einer Woche, in einer Stunde, und streckte sogar den Ambos zu Gitterwerk, so daß sich darob der Meister kreuzigte, und den gefährlichen Gesellen nach Bezahlung des Wochenlohns sogleich entließ. Der Kunstschlosser wanderte wieder zurück nach Wien, wo er gleich bei seiner Ankunft hörte, daß die Obrigkeit jenen zum Meister machen wolle, der zu dem Schlosse an der Eiche, den Schlüssel zu machen im Stande wäre. Unser Geselle trug sich sogleich zu dieser Arbeit an. Dieß war aber dem kleinen Männchen, das den ersten Schlüssel zu sich genommen hatte, nicht recht; es setzte sich in das Feuer, und als der Geselle den Schlüssel schweißte, verdrehte es ihm den Schlüsselbart. Der Schlosser bemerkte es, setzte den Bart verkehrt an, und da das Männchen in blinder Wuth wieder den Bart verdrehte, so kam er recht angesetzt aus dem Feuer. Jetzt

*) Noch jetzt schlägt gewöhnlich jeder Schlosser, der zu
kommt, einen Nagel in den Stock, so daß gegenwärtig
langen Baumstrunke nicht die mindeste Spur von Holz
decken ist.

ſich das Männchen oben bei der Kellerthür, und rief hinab: „Du, verſäume die Meſſe nicht; hörſt du zwölf läuten?“ Da ſtieg der Schloſſer wahnſinnig hinauf, und ging mit dem Männchen, das immer größer wurde, und am Stephansfreithof ſchon zu einem blutrothen Rieſen herangewachſen war. Als ſie zur Kirchenpforte kamen, ſagte der Prieſter eben das Ite missa est (die Meſſe iſt aus). Jetzt bekam der blutrothe Rieſe kohlſchwarze Hörner und Greifenklauen, packte grimmig den Schloſſer, und flog mit ihm durch die Lüfte. Abends fand man den zerfleiſchten Körper am Rabenſteine liegen, und das alte Mütterlein ging vorüber, und ſagte: Ja, ja!

Vorgethan und nachbedacht
Hat Manchem großes Leid gebracht!

Offenbar ſoll dieſe Sage die Folgen jugendlicher Unbeſonnenheit, die Wichtigkeit des ſonntäglichen Gottesdienſtes, und die Strafbarkeit jener, die ihn vernachläſſigen, vor das Gemüth führen.

Straund, einer von den Skandinaviſchen Höllenflüſſen (d. Art.).

Striba oder **Stribog** war im Ruſſiſchen Glauben der Gott der Luft, daher die Winde Stribogs Enkel genannt werden. Er liebte die Gerechtigkeit gegen die Gottloſen, und beſonders gegen die Verbannten und Verfluchten; iſt alſo ein Ueberbleibſel einer ausführlichern Götterſage. Zu Kiew ſtand die Bildſäule dieſes Gottes, der auf Befehl des Großfürſten Wladimir ſeinen beſondern Dienſt und ſeine Opfer hatte, wovon aber nichts weiter bekannt iſt.

Studenez. So nannte man einen heiligen See, der ſich auf der Inſel Rügen in einem dichten Walde befand, und von den Bewohnern jener Gegend göttlich verehrt wurde. Dieſer See wimmelte von Fiſchen, aber man durfte ſie wegen der Heiligkeit ſeines Waſſers nicht fangen.

Stuffo ſoll nach Einigen der Trinkgott der Oberſachſen und Thüringer geweſen ſeyn.

nächtliche Wanderer im Mondscheine die schöne Spinnerin am Kreuze knieen.

Die zweite, mehr heitere Sage hat Liebel in Verse gebracht, wovon folgender Auszug genügen mag. Mit Herzog Leopold war dessen Vasall Bertram ins heilige Land gezogen. Seine Gattin Bertha gelobte zur Ehre Gottes ein Kreuz errichten zu lassen, und die Kosten dazu blos durch Spinnen zu verdienen, wenn Bertram wieder wohlbehalten nach Hause käme. Drei Jahre waren verflossen, und noch kam Bertram nicht; während dieser Zeit hatte sich aber die Summe ihres Spinnlohns so gemehrt, daß nur ein Rocken fehlte, um die Kosten für Kreuz und Künstler zu bestreiten. Eben hatte sie den letzten Rocken angelegt, als Trompeten und Trommeln erschallen, Bertram auf muthigem Rosse herbeifliegt, herab springt, und Bertha in seine Arme schließt. Sogleich machte das glückliche Paar Anstalt zur Errichtung des Kreuzes, das noch heutigen Tages da steht, und zur Spinnerin am Kreuze heißt. Die Geschichte und der Name dieser Oestreichischen Bertha erinnert noch an eine Italienische, von der das Sprichwort entstand: Non è piu il tempo, che Berta filava (es ist nicht mehr die Zeit, da Bertha spann). Uebrigens gibt es noch andere Vermuthungen über den Namen dieses vaterländischen Denkmals. Einige leiten ihn von dem Baumeister Spinnet, andere von dem heil. Crispinus (Spinus-Kreuz, Spinner-Kreur) ab. Geusau findet den Grund dieser Benennung in dem doppelten Kreuze oben auf der Spitze, das durch seine haspelförmige Gestalt, und durch das Spiel der zwei Querstangen mit ihren vier Armen in der Ferne dem Gewebe einer Spinne gleicht, wodurch die Vorfahren veranlaßt wurden, diesem ungewöhnlich gebildeten Kreuze den Namen Spinnerin am Kreuz zu geben. Ueberhaupt dürfte nicht nur das obere Kreuz allein, sondern die ganze Säule in ihrer achteckigen mit Stufen umgebenen Gestalt eine auffallende Aehnlichkeit mit einer, im Mittelpunkte ihres Gewebes sitzenden Spinne darbiethen.

Spiritus familiaris, in der Geisterlehre des Aberglau-

bens ein winziges Dingerchen von ganz besonderer Art. Es wird gewöhnlich in einem wohlverschlossenen Fläschchen aufbewahrt, sieht aus nicht recht wie eine Spinne, nicht recht wie ein Skorpion, und bewegt sich unaufhörlich. Wer diesen Geist besitzt, der hat in allem Glück, kann verborgene Schätze sehen und heben, wird von Freunden geliebt, von Feinden gefürchtet, siegt in der Schlacht, und ist gegen Stich, Hieb und Schuß, so wie gegen Haft und Gefängniß gesichert. Wer ihn aber bis zu seinem Tode behält, der muß mit ihm in die Hölle wandern. Darum sucht ihn jeder nach einer Zeit wieder zu verkaufen; denn wegschenken, oder sonst auf eine andre Art wegbringen kann man ihn nicht. Und auch verkaufen läßt er sich nicht anders, als immer wohlfeiler, damit er einen sicher behalte, nemlich den, der ihn um die geringste Münze eingekauft hat.

Springwurzel, im Aberglauben der Teutschen eine Wurzel, vor der alle verschlossenen Thüren aufspringen, mit der man sich daher überall hin, besonders zu verborgenen Schätzen den Weg bahnen kann. Um sie zu erhalten, schreibt der Aberglaube Folgendes vor. Zuerst keilt man einem Grünspecht (Elster oder Wiedhopf) sein Nest mit einem Holze zu. Wie dieß der Vogel bemerkt, fliegt er fort, und weiß die wunderbare Wurzel zu finden, die noch kein Mensch zu finden im Stande war. Er bringt sie im Schnabel, und will damit sein Nest öffnen; denn hält er sie vor den Holzkeil, so springt dieser heraus, wie vom stärksten Schlage getrieben. Sobald daher der Vogel herangeflogen kommt, muß man ein Getös machen worüber er erschrickt, und die verlangte Wurzel fallen läßt. Auch darf man nur ein weißes oder rothes Tuch unter das Nest breiten, so wirft er sie darauf, sobald er sie gebraucht hat.

Srutis. S. Miechutele.

Sſetek oder **Sſkřjtek** hieß bei den Mährern und Böhmen der eigentliche schützende Hausgott einer jeden einzelnen Familie, und war daher eben dasselbe, was der Lar familiaris bei den Römern. Vor dem Schlafengehen ließ gewöhnlich der Hausvater

T.

Tage. Die Teutſchen Benennungen der Wochentage ſind alle aus dem Heidenthume genommen. Der Sonntag hat ſeinen Nama von der Sonne als heidniſcher Gottheit, weil er dieſer geheiligt war. — Der Montag (Mondtag) war in heidniſcher Zeit dem Monde als göttlichem Weſen gewidmet, obgleich Eccard dieſe Benennung mit weniger Wahrſcheinlichkeit von Mannus, dem Sohne Teut's ableitet. Iſt aber Mannus ſelbſt der Mond, wie Teut die Sonne, ſo geht die Ableitung auf Eins hinaus. — Der Dinstag ward am wahrſcheinlichſten von dem Skandinaviſchen Gotte Tyr (Tyrstag, Tystag, Dinstag) benannt, denn im Isländiſchen heißt er Tyrsdäg, im Schwediſchen Tisdag, und ſelbſt im Angelſächſiſchen Tiwesdäg; Tiwes iſt aber der Genitiv von Ti, Angelſächſiſch für Tyr. Aber alle dieſe Benennungen ſind Nordiſchen Urſprungs, und gingen als Dinstag in die Schriftſprache über. Im ſüdlicheren Teutſchland hieß und heißt zum Theil noch jetzt dieſer Wochentag Erch- oder Erichtag (Eretag) vom Kriegsgotte Erich, der mit dem Sächſiſchen Irmin einerlei iſt. Andere leiten Dinstag von dem Stammvater der Teutſchen, Teut oder Tuisto (Tuistag, Tistag, Dinstag) ab. Unwahrſcheinlich iſt die Ableitung von Ding (Gericht), ſo wie von Dienſt (Zins, Gülte), weil es nicht erwieſen iſt, daß man gerade an dieſem Tage überall Gericht hielt, oder die Dienſte, d. i. Zinſen und Gülten bezahlt werden mußten. — Der Name Mittwoche kommt zwar daher, weil der damit bezeichnete Tag der mittelſte in der Woche iſt, dennoch wird aber derſelbe bei den nördlichen Teutſchen nach dem Hauptgotte Odin oder Wodan (Godan) benannt, und heißt im Schwediſchen Odensdag, Onsdag, im Angelſächſiſchen Wodag und ſelbſt im Osnabrückiſchen Gohnsdag. — Die Benennung Donnerstag ſtammt von dem Donnergotte Thor her;

darum heißt dieſer Tag im Schwediſchen geradezu Torsdag. — Der Freitag (Nordiſch Freyatag, Friatag, Friggetag) hat ſeinen Namen von der Göttin Freya (Frea, Frigga). — Der Sonnabend endlich ſchließt ſich in Hinſicht der Namensableitung an die Benennung des Sonntags. Sein zweiter Name Samſtag mag wohl aus Sabbathstag entſtanden ſeyn, da die Lippenbuchſtaben b und m ſo leicht in einander übergehen. Im Heidenthume hieß dieſer Tag Satertag von dem altteutſchen Gotte Sater, obgleich Mone die Ableitung von dem Römiſchen Saturnus vorzieht.

Tanfana, eine altteutſche Gottheit (ob männlich oder weiblich, iſt ungewiß), deren ſehr berühmten Tempel nach Tacitus Bericht die Römer zerſtörten. Ueber die Bedeutung und Lage des Tempels hat man viel nachgeforſcht, und will davon neuerlich Spuren in Weſtphalen entdeckt haben. Einige halten Tanfana für eine Gottheit des Feuers.

Tangnioſter. S. Thor.

Tangrisner. S. Thor.

Tannhäuſer. S. Venus.

Taran, Taranucnus. S. Thor.

Tarnkappe. S. Nibelungenlied.

Taſſanj oder Drackice ſollen bei den Mährern und Böhmen eben das geweſen ſeyn, was die Eumeniden oder Furien bei den Griechen und Römern.

Taswirzis. S. Matergabia.

Tawals. S. Datan.

Telyn hieß die goldene Harfe des Skandinavischen Gottes Braga, so wie die Leyer der Barden und Skalden.

Tempel, d. h. Gebäude oder Häuser zur Sicherung der Götterbilder und zur Ausübung des Gottesdienstes, hatten die ältesten Teutschen nicht, weil sie, wie Tacitus sagt, die Himmlischen für zu groß und erhaben hielten, als daß sie in Wände eingeschlossen werden dürften. Dafür hatten sie ihre geheiligten Wälder und Haine, wo die Heiligthümer aufbewahrt, und auf den darin befindlichen Altären die Opfer verrichtet wurden. Eben so war es in den ersten Zeiten bei den Slavischen Völkern: schattichte Haine, Felsen in Eichenwäldern, und Berge waren die Lieblingsörter der Götter, wo sie verehrt, und ihnen Opfer gebracht wurden. Eigentliche Tempel wurden daher bei Teutschen und Slaven erst später, meist auf Anhöhen errichtet. Die ältesten Götzentempel waren oben offen, ohne Fenster, und mit so vielem Schmucke versehen, als Bildung, Vermögen, und die religiösen Ansichten von dieser oder jener Gottheit es gestatteten. Aus diesen höchst einfachen, fast hüttenähnlichen Tempeln erhoben sich bei fortschreitender Cultur nach und nach die herrlichsten Prachtgebäude. Der hintere Raum des Innern, wo die Götterbilder standen, blieb als ein, den Augen der Menge unerreichbares Heiligthum vom vordern Raume abgesondert, und nur den obersten Priestern zugänglich. Im Tempel verwalteten die Priester regelmäßig den Gottesdienst mit den Mysterien, das Volk kam nur an gewissen Festtagen in feierlichen Processionen hinein. Sonst wurden die Versammlungen der Andächtigen vor den Tempeln gehalten, da ihr Inneres nirgend groß genug war, um die Menge des Volkes zu fassen. Die Heidenkirchen der östlichen Slaven (Russen, Polen, Schlesier) bestanden gewöhnlich aus hölzernen Pfeilern, verbunden durch ausgespannte Tücher, welche dem Volke das Innere und die geheimen Gebräuche verbargen. Doch mögen solche Tempel wohl in das frühere Heidenthum gehören, oder wenigstens nicht die einzige Art bei diesen Völkern gewesen seyn.

Teufelsbrücke. So heißt bekanntlich eine über die Reuß

führende uralte Brücke, an dem von Italien nach der Schweiz über den Gotthard führenden Alpenpasse. Die Sage läßt sie auf folgende Art entstehen. Ein Schweizer-Hirt, der öfters sein Mädchen besuchte, mußte sich immer durch die Reuß mühsam durcharbeiten, um hinüber zu gelangen, oder einen großen Umweg nehmen. Als er einst so auf den hohen Felsen stand, und überlegte, welche Anstrengung ihm wieder die Erreichung des jenseitigen Ufers kosten würde, sprach er ganz ärgerlich: „ich wollte, der Teufel wäre da, und baute mir eine Brücke hinüber.“ Augenblicklich stand der Gerufene bei ihm, und versprach, die Brücke zu bauen, wenn er ihm das erste lebendige Wesen gäbe, das über die Brücke gehen würde. Der Hirt willigte ein, und in wenigen Augenblicken war die Brücke fertig. Aber um sein Versprechen zu erfüllen, trieb der Hirt eine Gemse vor sich her, und ging hinten nach. Der betrogene Teufel ließ bald die Stücke des zerrissenen Thieres aus der Luft herabfallen.

Teutates. S. Tuisto.

Thauli oder Thul. S. Höllenflüsse.

Thecer, ein Beiname des Skandinavischen Odin.

Thialfi, des Skandinavischen Gottes Thor Diener und Begleiter auf seinen Reisen nach Jötunheim. Er wird als ein schneller Läufer geschildert, der aber dennoch beim Utgardloke im Wettlaufe mit Hugi (Gedanke) den Kürzern ziehen mußte. Mone erklärt ihn für das Symbol der Frühlingsluft, oder des lauen Windes. S. Thor.

Thiasse, ein mächtiger Riesenkönig, und Vater der Skandinavischen Göttin Skade. Er entführte durch Loke's List die Göttin der Unsterblichkeit, Iduna sammt ihren verjüngenden Aepfeln; fand aber eben dadurch seinen Tod. Um ihn zu rächen, zog Skade nach Asgard; verglich sich aber mit den Göttern, und wurde mit Niord

1.) Einſt wurde ihm, während er ſchlief, ſein Hammer Miölner geſtohlen. Er klagte es dem Loke. Beide gingen dann zur Frigga, und erbathen ſich von ihr ein Vogelgewand, worin Loke ins Rieſenland flog, um den Hammer zu ſuchen. Dort traf er den Rieſenkönig Thrym, wie er eben, auf einem Hügel ſitzend, den Hunden das Goldband umſchnürte, und den Pferden die Mähnen ſtrich. Loke fragte nach dem Hammer. Thrym antwortete, er beſäße zwar denſelben, hätte ihn aber acht Meilen tief unter der Erde verſteckt, und würde ihn nur unter der einzigen Bedingung zurückgeben, daß ihm die Götter die Liebesgöttin Freya zur Gemahlin überließen. Loke flog mit dieſem Beſcheid nach Asgärd zurück, und eröffnete ihn dem Thor, den er eben im Vorhofe der Götterburg traf. Beide begaben ſich darauf zur Freya, um ihr Thryms Vorſchlag bekannt zu machen. Dieſe gerieth darüber in ſolchen Zorn, daß alles erbebte, und ihr goldenes Halsband zerſprang. Die Götter hielten nun ernſtlich Rath, wie man den Hammer wieder erlangen könnte. Da kam Heimdal auf den Einfall, Thor ſelbſt ſollte ſich als Braut verkleiden. Thor widerſprach zwar Anfangs, weil ihm dieß zu weibiſch vorkam; aber endlich ließ er ſich doch bereden, und fuhr, als Freya verkleidet, mit Loke, der das Kammermädchen vorſtellte, ins Land der Rieſen. Als ſie bei Thrym ankamen, war dieſer voll Freuden, und ließ ein ſtattliches Mahl bereiten. Die Rieſen aßen und tranken fürchterlich. Der eine aß einen ganzen Ochſen, acht Lachſe und allen Nachtiſch, der für die Frauen beſtimmt war. Aber auch Thor aß viel, und trank drei Eimer Meth aus. Thrym ſtutzte darüber, daß eine Braut ſo viel eſſen und trinken könnte; allein Loke, als Dienerin, entſchuldigte dieß, vorgebend, Freya hätte vor Freude und Sehnſucht, in das Rieſenland zu kommen, acht Tage nichts gegeſſen. Nun bückte ſich der lüſterne Thrym, um die Braut unter dem Schleier zu küſſen; aber er fuhr zurück vor den ſtieren, flammenden Blicken. Loke entſchuldigte wieder, Freya hätte vor Sehnſucht acht Nächte nicht geſchlafen. Thryms Schweſter traute der Sache nicht, und verlangte als Brautgeſchenk Freyas blitzende Ringe, aber ſie erhielt ſie nicht. Dennoch muthmaßte Thrym nichts Arges, und ließ Thors Hammer hohlen, um damit die Braut

auf meinen Kopf gefallen. Bist du wach, Thor? es ist Zeit sich anzukleiden, obgleich ihr nun nicht mehr weit habt nach der Burg, die Utgard heißt. Dort werdet ihr noch größere Männer sehen, als ich bin; kehrt daher lieber um, es wird besser für euch seyn. Wollt ihr aber dennoch die Reise fortsetzen, so haltet euch ostwärts; mein Weg geht nordwärts." Skrimner nahm darauf den Schnappsack auf den Rücken, entfernte sich von ihnen, und ging in den Wald. Thor machte sich mit seinen Gefährten wieder auf den Weg, und sie gingen bis gegen Mittag. Da sahen sie auf einer Ebene eine Burg, so hoch, daß sie selbe kaum überschauen konnten. Sie gingen näher, und kamen zu einer verschlossenen Gatterthür. Thor konnte sie nicht aufschließen; alle krochen daher durch die Zwischenräume hindurch. Nun erblickten sie eine Halle, in welcher viele, äußerst große Menschen auf zwei Bänken saßen. Unerschrocken nahten sie sich dem Könige Utgardsloke, und grüßten ihn. Er würdigte sie kaum des Anblicks, und sagte mit einem Lächeln: „Irre ich nicht? ist dieser kleine Bursche nicht Aukathor? Was besitzt ihr denn für Geschicklichkeiten, ihr Leutchen? Hier wird niemand gelitten, der sich nicht in irgend einer Kunst oder Wissenschaft auszeichnen kann." Da sagte Loke, er verstünde die Kunst, am geschwindesten zu essen. Utgardsloke ließ nun Einen, Namens Loge, von der Bank aufstehen, um mit Loke im schnellen Essen zu wetteifern. Man setzte einen Trog voll Fleisch auf den Boden; Loke nahm seinen Platz an einem, Loge am andern Ende. Beide aßen aus allen Kräften, und begegneten einander in der Mitte des Trogs. Loke hatte alles Fleisch von den Knochen gegessen, Loge hingegen das Fleisch, die Knochen und den Trog obendrein. Alle kamen überein, daß Loke das Spiel verloren habe. Darauf fragte Utgardsloke, auf welche Kunst sich Thialfi verstünde. Dieser antwortete, er getraue sich mit dem um die Wette zu laufen. Alle gingen nun auf die Rennbahn hinaus, und der Riesenkönig forderte einen Jüngling, Namens Hugi, auf, mit Thialfi Wette zu laufen. Man bestimmte darauf das erste Ziel. Hugi erreichte es weit eher, so daß er sich am Ende der Bahn umwandte, während Thialfi noch einher lief. Es ward nun ein zweites Ziel bestimmt. Da Hugi am Ende war, und sich

umdrehte, hatte Thialfi noch einen guten Pfeilschuß zu laufen. Endlich setzte man ein drittes Ziel fest. Als dieses Hugi erreicht hatte, war Thialfi nicht einmal bis zur Mitte gekommen. Alle waren einig, daß Thialfi besiegt sey. Endlich fragte Utgardsloke den Thor, in welcher Kunst er sich auszeichnen wolle, da von seinen Thaten ein so großer Ruf sey. Thor antwortete, er wolle mit einem seiner Leute um die Wette trinken. Utgardsloke ließ nun das Horn herbeibringen, woraus seine Hofleute zu trinken pflegten, und sagte, manche von den Seinigen tränken es in einem, andere in zwei Zügen aus, keiner sey aber ein solcher Stümper, daß er es nicht in drei Zügen leeren könnte. Thor, der sehr durstig war, nahm das Horn, und that einen gewaltigen Zug, so daß er glaubte, es müßte ausgeleert seyn; als er aber hinein sah, war fast eben so viel darin als zuvor. Er setzte das Horn zum zweitenmal an den Mund, und trank so viel er konnte; allein, als er hinein sah, schien noch weniger als das erstemal verschwunden zu seyn, doch konnte man es tragen, ohne etwas zu übergießen. Da nun Utgardsloke sich manche Spöttereien gegen Thor erlaubte, ward dieser zornig, nahm das Horn zum drittenmal, und trank aus allen Kräften. Nach diesem Zuge hatte die Flüssigkeit doch etwas abgenommen; Thor wollte aber nicht mehr trinken, und gab das Horn zurück. Da sagte Utgardsloke: „Nun ist es klar, daß du nicht der Mann bist, für den wir dich gehalten. Aber hast du Lust noch mehrere Kämpfe zu bestehen?“ Thor nahm das Anerbiethen an, und es ward festgesetzt, daß er zum Beweise seiner Kraft die Hauskatze des Riesenkönigs von der Erde heben sollte. Er hob sie zwar in etwas, aber sie ganz von der Erde zu bringen war er nicht im Stande. Utgardsloke spottete abermals, und der erzürnte Loke forderte nun jeden zum Kampfe heraus, der sich an ihn wagen wollte. Utgardsloke ließ daher seine alte Pflegamme, Namens Elle, hereinrufen, damit sie mit Thor kämpfe. Auch dieser Kampf fiel für Thor schimpflich aus, und er mußte bald mit einem Fusse auf das Knie fallen. Jetzt stellte der Riesenkönig jeden fernern Wettstreit ein, und wies den Fremden ihr Nachtlager an. Am andern Morgen wurden sie noch mit einem guten Frühstücke bedient, und bei ihrer Abreise von Utgardsloke bis

auf meinen Kopf gefallen. Bist du wach, Thor? es ist Zeit sich anzukleiden, obgleich ihr nun nicht mehr weit habt nach der Burg, die Utgard heißt. Dort werdet ihr noch größere Männer sehen, als ich bin; kehrt daher lieber um, es wird besser für euch seyn. Wollt ihr aber dennoch die Reise fortsetzen, so haltet euch ostwärts; mein Weg geht nordwärts." Skrimner nahm darauf den Schnappsack auf den Rücken, entfernte sich von ihnen, und ging in den Wald. Thor machte sich mit seinen Gefährten wieder auf den Weg, und sie gingen bis gegen Mittag. Da sahen sie auf einer Ebene eine Burg, so hoch, daß sie selbe kaum überschauen konnten. Sie gingen näher, und kamen zu einer verschlossenen Gatterthür. Thor konnte sie nicht aufschließen; alle krochen daher durch die Zwischenräume hindurch. Nun erblickten sie eine Halle, in welcher viele, äußerst große Menschen auf zwei Bänken saßen. Unerschrocken nahten sie sich dem Könige Utgardsloke, und grüßten ihn. Er würdigte sie kaum des Anblicks, und sagte mit einem Lächeln: „Irre ich nicht? ist dieser kleine Bursche nicht Aukathor? Was besitzt ihr denn für Geschicklichkeiten, ihr Leutchen? Hier wird niemand gelitten, der sich nicht in irgend einer Kunst oder Wissenschaft auszeichnen kann." Da sagte Loke, er verstünde die Kunst, am geschwindesten zu essen. Utgardsloke ließ nun Einen, Namens Loge, von der Bank aufstehen, um mit Loke im schnellen Essen zu wetteifern. Man setzte einen Trog voll Fleisch auf den Boden; Loke nahm seinen Platz an einem, Loge am andern Ende. Beide aßen aus allen Kräften, und begegneten einander in der Mitte des Trogs. Loke hatte alles Fleisch von den Knochen gegessen, Loge hingegen das Fleisch, die Knochen und den Trog obendrein. Alle kamen überein, daß Loke das Spiel verloren habe. Darauf fragte Utgardsloke, auf welche Kunst sich Thialfi verstünde. Dieser antwortete, er getraue sich mit jedem um die Wette zu laufen. Alle gingen nun auf die Rennbahn hinaus, und der Riesenkönig forderte einen Jüngling, Namens Hugi, auf, mit Thialfi Wette zu laufen. Man bestimmte darauf das erste Ziel. Hugi erreichte es weit eher, so daß er sich am Ende der Bahn umwandte, während Thialfi noch einher lief. Es ward nun ein zweites Ziel bestimmt. Da Hugi am Ende war, und sich

umdrehte, hatte Thialfi noch einen guten Pfeilschuß zu laufen. Endlich setzte man ein drittes Ziel fest. Als dieses Hugi erreicht hatte, war Thialfi nicht einmal bis zur Mitte gekommen. Alle waren einig, daß Thialfi besiegt sey. Endlich fragte Utgardsloke den Thor, in welcher Kunst er sich auszeichnen wolle, da von seinen Thaten ein so großer Ruf sey. Thor antwortete, er wolle mit einem seiner Leute um die Wette trinken. Utgardsloke ließ nun das Horn herbeibringen, woraus seine Hofleute zu trinken pflegten, und sagte, manche von den Seinigen tränken es in einem, andere in zwei Zügen aus, keiner sey aber ein solcher Stümper, daß er es nicht in drei Zügen leeren könnte. Thor, der sehr durstig war, nahm das Horn, und that einen gewaltigen Zug, so daß er glaubte, es müßte ausgeleert seyn; als er aber hinein sah, war fast eben so viel darin als zuvor. Er setzte das Horn zum zweitenmal an den Mund, und trank so viel er konnte; allein, als er hinein sah, schien noch weniger als das erstemal verschwunden zu seyn, doch konnte man es tragen, ohne etwas zu übergießen. Da nun Utgardsloke sich manche Spöttereien gegen Thor erlaubte, ward dieser zornig, nahm das Horn zum drittenmal, und trank aus allen Kräften. Nach diesem Zuge hatte die Flüssigkeit doch etwas abgenommen; Thor wollte aber nicht mehr trinken, und gab das Horn zurück. Da sagte Utgardsloke: „Nun ist es klar, daß du nicht der Mann bist, für den wir dich gehalten. Aber hast du Lust noch mehrere Kämpfe zu bestehen?“ Thor nahm das Anerbiethen an, und es ward festgesetzt, daß er zum Beweise seiner Kraft die Hauskatze des Riesenkönigs von der Erde heben sollte. Er hob sie zwar in etwas, aber sie ganz von der Erde zu bringen war er nicht im Stande. Utgardsloke spottete abermals, und der erzürnte Loke forderte nun jeden zum Kampfe heraus, der sich an ihn wagen wollte. Utgardsloke ließ daher seine alte Pflegamme, Namens Elle, hereinrufen, damit sie mit Thor kämpfe. Auch dieser Kampf fiel für Thor schimpflich aus, und er mußte bald mit einem Fusse auf das Knie fallen. Jetzt stellte der Riesenkönig jeden fernern Wettstreit ein, und wies den Fremden ihr Nachtlager an. Am andern Morgen wurden sie noch mit einem guten Frühstücke bedient, und bei ihrer Abreise von Utgardsloke bis

fiel. Der Hammer Mjölner aber traf Hrungner mitten am Kopfe und zerſchmetterte ihm die Hirnſchale. Er fiel gerade über Thor hin, ſo daß ſeine Füſſe auf Thors Halſe lagen. Thialfi kämpfte mit dem Thonrieſen, der ſchon bei Thors Ankunft vor Angſt den Urin ließ, und mit wenig Ehre fiel. Hrungners Füſſe konnte aber weder Thialfi noch einer von den herbeigeeilten Aſen von Thors Halſe heben; bis endlich Mägne, Thors dreijähriger Sohn, hinzukam, und die ſchrecklichen Füſſe hinwegſchleuderte. Der Vater freute ſich der Stärke des Sohns, und ſchenkte ihm Hrungners Pferd Guldfaxi (Goldmähne); was jedoch Odin übel nahm, indem er meinte, Thor hätte ein ſo treffliches Pferd nicht dem Sohne einer Rieſin, ſondern lieber ſeinem Vater (Odin) ſchenken ſollen.

4.) Loke gerieth einſt in die Gefangenſchaft des Rieſen Geirröd. Um die Freiheit zu erhalten, verſprach er, Thor ohne ſeinen Hammer und Kraftgürtel nach Geirrodsgard (Geirrods Hof) zu locken. Auf der Reiſe dahin kehrte Thor bei einer Rieſenfrau, Gridur, der Mutter Vidars, ein. Sie warnte ihn vor dem Rieſen, und lieh ihm einen Gürtel, ein Paar Eiſenhandſchuhe, und ihren Stab, der Gridursſtab hieß. Mit Hülfe des Gürtels und des Stabes watete er durch den Fluß Vimur, und gelangte in Geirröds Wohnung. Man wies dem Fremden eine Stube an, wo nur ein Stuhl war, auf den ſich Thor ſetzte. Er merkte, daß der Stuhl ſich gegen die Decke hob, ſtemmte deshalb den Gridursſtab zwiſchen den Stuhl und die Decke, und drückte zugleich mit aller Kraft auf den Stuhl nieder. Nun entſtand ein entſetzliches Gepraſſel mit ſchrecklichem Geſchrei verbunden; denn Geirröds Töchter, Gialpe und Greipe, waren unter dem Stuhl geweſen, und Thor hatte ihnen den Rückgrath zerbrochen. Geirröd ließ nun Thor in den Saal rufen, wo ein großes Feuer brannte. Sogleich ergriff der Rieſe mit einer Zange einen glühenden Eiſenkeil, und warf ihn gegen Thor. Dieſer fing den Keil mit den Eiſenhandſchuhen auf, und warf ihn gegen Geirröd, ſo daß er durch einen eiſernen Pfeiler, hinter den ſich Geirröd verbarg, durch Geirröd ſelbſt, und durch die Wand, und draußen noch tief in die Erde

allein da er zuschlagen wollte, sah er weder Utgardsloke noch die Burg, sondern nur eine schöne weite Ebene. Er machte sich daher auf den Rückweg, und kam wieder wohlbehalten in seinem Reiche Thrudvangr an.

3.) Odin kam einst auf seinem Rosse Sleipner nach Jotunheim zum Riesen Hrungner. Beide geriethen in einen Streit über die Vortrefflichkeit ihrer Pferde, so daß Odin die Flucht ergriff. Hrungner hingegen auf seinem Rosse Guldfaxi ihm nachsetzte, um ihn für seine Prahlereien zu züchtigen. Odin war schon eine große Strecke voraus, und Hrungner jagte ihm mit solcher Wuth nach, daß er, ohne es zu wissen, bis an die Götterburg gekommen war. Die Asen waren höflich, und luden ihn zum Trinkgelage ein. Der Riese nahm es an, und ließ sich's so gut schmecken, daß er alle Trinkschalen Thors ausleerte. In der Trunkenheit fing er an, mit seiner Macht und Stärke zu prahlen, drohte Asgard zu verwüsten, und alle Göttinnen, Freya und Siff ausgenommen, zu tödten. Die Asen konnten seine Großsprecherei nicht länger ertragen, und riefen Thor, der auch sogleich mit seinem Hammer im Saale erschien. Thor und Hrungner wechselten harte Worte, und forderten sich endlich zum Zweikampfe heraus. Der Riese begab sich nun schleunigst nach Hause, um sich zu dem bevorstehenden Kampfe zu rüsten. Als er hier alles den übrigen Riesen erzählt hatte, fürchteten diese Thors Stärke, und machten zur Aushülfe für Hrungner einen Mann aus Thon, von schrecklicher Größe, dem sie das Herz einer Stutte gaben. Hrungner selbst rüstete sich mit lauter steinernen Waffen, selbst sein Kopf und Herz waren von Stein. So erwartete er in fürchterlicher Gestalt seinen Gegner, neben ihm stand der Thonriese, der Mokkurkalfi hieß. Thor kam mit seinem Diener Thialfi auf den Kampfplatz, und warf seinen Hammer Mjölner von weitem nach Hrungner, der mit beiden Händen seine ungeheure Steinkeule hob, und sie dem Hammer gerade entgegen schleuderte; sie begegnete dem Hammer in der Luft, und zersprang in zwei Stücke. Das eine Stück fiel auf die Erde, und von diesem kommen alle Schleifsteine; das andere traf Thor am Haupte, daß er gleich zu Boden

fiel. Der Hammer Mjölner aber traf Hrungner mitten am Kopfe und zerschmetterte ihm die Hirnschale. Er fiel gerade über Thor hin, so daß seine Füsse auf Thors Halse lagen. Thialfi kämpfte mit dem Thonriesen, der schon bei Thors Ankunft vor Angst den Urin ließ, und mit wenig Ehre fiel. Hrungners Füsse konnte aber weder Thialfi noch einer von den herbeigeeilten Asen von Thors Halse heben; bis endlich Magne, Thors dreijähriger Sohn, hinzukam, und die schrecklichen Füsse hinwegschleuderte. Der Vater freute sich der Stärke des Sohns, und schenkte ihm Hrungners Pferd Guldfari (Goldmähne); was jedoch Odin übel nahm, indem er meinte, Thor hätte ein so treffliches Pferd nicht dem Sohne einer Riesin, sondern lieber seinem Vater (Odin) schenken sollen.

4.) Loke gerieth einst in die Gefangenschaft des Riesen Geirröd. Um die Freiheit zu erhalten, versprach er, Thor ohne seinen Hammer und Kraftgürtel nach Geirrodsgard (Geirrods Hof) zu locken. Auf der Reise dahin kehrte Thor bei einer Riesenfrau, Gridur, der Mutter Vidars, ein. Sie warnte ihn vor dem Riesen, und lieh ihm einen Gürtel, ein Paar Eisenhandschuhe, und ihren Stab, der Gridursstab hieß. Mit Hülfe des Gürtels und des Stabes watete er durch den Fluß Vimur, und gelangte in Geirröds Wohnung. Man wies dem Fremden eine Stube an, wo nur ein Stuhl war, auf den sich Thor setzte. Er merkte, daß der Stuhl sich gegen die Decke hob, stemmte deshalb den Gridursstab zwischen den Stuhl und die Decke, und drückte zugleich mit aller Kraft auf den Stuhl nieder. Nun entstand ein entsetzliches Gepraſſel mit schrecklichem Geschrei verbunden; denn Geirröds Töchter, Gialpe und Greipe, waren unter dem Stuhl gewesen, und Thor hatte ihnen den Rückgrath zerbrochen. Geirröd ließ nun Thor in den Saal rufen, wo ein großes Feuer brannte. Sogleich ergriff der Riese mit einer Zange einen glühenden Eisenkeil, und warf ihn gegen Thor. Dieser fing den Keil mit den Eisenhandschuhen auf, und warf ihn gegen Geirröd, so daß er durch einen eisernen Pfeiler, hinter den sich Geirröd verbarg, durch Geirröd selbst, und durch die Wand, und draußen noch tief in die Erde

fuhr. — Diese Mythe ist der Stoff des Gedichtes Thors Drapa (Thors Sieg), und war im eilften Jahrhunderte sehr im Schwunge.

5.) Thor unternahm einst in Jünglingsgestalt ohne alle Begleitung eine Reise nach Jotunheim. Eines Abends kam er zu einem Riesen, Namens Hymer (Ymer), und bath um Nachtlager, das er auch erhielt. Vor Anbruch des Tages stand Hymer auf, um sich auf die See zum Fischfang zu begeben. Thor bath den Riesen, ihm folgen zu dürfen. Hymer antwortete aber: „Du bist noch zu jung und klein, um mir nützen zu können, auch würdest du gewöhnlich frieren, wenn ich so lange wie gewöhnlich auf der See bliebe.“ Thor versicherte aber, er könne gut rudern, und es wäre noch ungewiß, wer von ihnen zuerst wieder nach dem Lande verlangen würde. Dabei wurde er schon so zornig, daß er den Riesen beinahe den Hammer hätte fühlen lassen; doch sparte er diesmal seine Kräfte, da er nichts Kleineres im Sinne hatte, als die große Midgardsschlange Jormungand aufzufischen. Auf seine Frage, was sie zur Lockspeise nehmen würden, gab Hymer zur Antwort, er möge sich diese selbst verschaffen. Thor ergriff daher den größten von Hymers Ochsen, Namens Himinbrioter, drehte ihm den Hals um, und nahm den Kopf als Lockspeise mit sich zur See. Beide stiegen nun in das Boot, Hymer ruderte vorn, Thor hinten; und die Fahrt ging so schnell, daß sie sehr bald an der Stelle waren, wo Hymer zu fischen pflegte. Thor ruderte aber immer weiter, ohne sich an die Besorgniß Hymers zu kehren, daß ein weiteres Fahren gefährlich sey, weil sich in dieser Gegend die Midgardsschlange aufhielte. Endlich nahm Thor die Ruder ein, steckte den Ochsenkopf an eine Angel, und warf sie aus. Die Schlange schnappte nach dem Ochsenkopf, und der Haken drang in ihren Kiefer. Als dieß das Ungeheuer merkte, fuhr es mit einem solchen Grimme zurück, daß Thors beide Fäuste gegen die Seite des Boots schlugen. Er ward nun zornig, nahm seine Götterstärke an, stemmte sich mit solcher Gewalt entgegen, daß seine beiden Füsse durch das Boot bis auf den Meeresgrund gingen, und zog dann die Schlange nach der Seite herauf. Diese wüthete schrecklich, und spie glühend ihr Gift gegen Thor, so daß dabei der

Riese Hymer in Furcht und Schrecken gerieth. Schon hob Thor seinen Hammer gegen das Unthier, als Hymer, dessen Boot schon voll Wasser war, aus Angst die Angelschnur mit einem Messer entzwei schnitt, wodurch die Schlange wieder in's Meer sank. Thor, darüber ergrimmt, schlug den Riesen mit der Faust über Bord, und watete an's Land. — Die ältere Edda erzählt diese Sage mit ganz andern Umständen. Die Götter nemlich, von Aeger (s. d. Art.) zu einem Schmause geladen, forschten im Opferblute, ob dieser auch im Stande sey, Götter zu bewirthen, und fanden, daß er nicht einmal einen so großen Kessel besitze, um für alle Bier brauen zu können. Die Einladung für Spott nehmend schickten sie Thor zu Aegern, und forderten unter Androhung der empfindlichsten Strafen augenblickliche Erfüllung seines Versprechens. Aeger, um sich aus der Schlinge zu ziehen, verlangte von den Göttern einen hinreichend großen Bierkessel. Nirgends wußten die Götter ein solches Gefäß zu finden, bis endlich Tyr dem Thor heimlich in's Ohr sagte, sein Vater, der Riese Hymer *), besäße einen Kessel, der eine Meile tief, und mit List zu erhalten wäre. Sogleich spannte Thor seine Böcke vor den Wagen, und fuhr mit Tyr ostwärts bis an die Flüsse Elivager (s. d. Art.), wo Hymer wohnte. Als sie in die Halle traten, stießen sie zuerst auf Tyrs Großmutter, die neun hundert Köpfe hatte. Darauf kam Hymers Weib, Tyrs Mutter, glänzend von Gold und blondem Haar, bewirthete zuerst die Gäste mit Bier, und verbarg sie dann unter Kesseln, um sie wenigstens dem ersten Grimme ihres Mannes, der gerade auf der Jagd war, zu entziehen. Abends kam Hymer nach Hause; Eis hing an seinem Barte, und die Eisberge erdröhnten unter seinem gewaltigen Fußtritt. Die Gattin kündigte ihm sogleich mit sänftigenden Worten an, daß sein Sohn in Gesellschaft Thors da wäre, und vor Furcht unter des Hauses Giebel hinter einer Säule säße. Der Riese blickte in die Höhe, so schrecklich, daß von seinem Blicke der Giebel entzwei krachte, und die Säule

*) Tyr ist eigentlich ein Sohn Odins, und es bleibt unerklärt, wie er hier als Sohn des Riesen Hymer erscheinen kann.

zersprang. Acht Kessel fielen von der Säule herab, nur einer, von außerordentlicher Härte, blieb unverletzt. Mit den Kesseln waren auch Tyr und Thor herabgestürzt. Der Riese maß beide mit den Augen, ihm ahndete nichts Gutes bei Thors Anblick; doch schien er begütigt, und befahl drei Stiere zur Mahlzeit zu schlachten, wovon Thor allein zwei verzehrte. Dem Riesen schien dieß zu viel, und er beschloß nun durch Wettstreite des Gottes Stärke zu prüfen. Sie fuhren mit einander auf den Fischfang, nachdem zuvor Thor einem schwarzen Ochsen den Kopf abgerissen hatte, um ihn als Lockspeise zu gebrauchen. Der Riese zog allein an dem Hamen zwei Wallfische zugleich herauf; Thor aber, der im Hintertheile des Schiffes ein Fischerseil befestigt, und an die Angel den Ochsenkopf angesteckt hatte, zog sogar die ungeheure Midgardsschlange herauf, und zerschlug ihr mit seinem Hammer den Kopf. Das Ungeheuer geberdete sich dabei so schrecklich, daß die Felsen niederstürzten, die Wildnisse heulten, und die ganze alte Erde zusammenfuhr; darauf tauchte es wieder in's Meer. Hymer trug nun dem Thor auf, die Wallfische nach Hause zu führen, und den Nachen vor Anker zu legen. Thor ruderte allein zu des Riesen Wohnung zurück, ergriff dann das Schiff und die Wallfische, und trug alles auf seinen Schultern in das Haus. Der Riese wunderte sich zwar über Thors Stärke, stritt aber dennoch zum zweitenmal um den Vorzug. Er reichte ihm nemlich einen Kelch dar, und sagte, daß nur jener für stark gelten könne, der den Becher zu zerbrechen im Stande wäre. Thor wirft den Kelch mit aller Gewalt an einen Fels, doch dieser zerbricht und der Kelch bleibt ganz; er schleudert ihn dann sitzend gegen die Säulen, allein diese werden zerschmettert, der Kelch aber ist unverletzt. Da ertheilt Tyrs Mutter dem Donnergotte den Rath, den Becher an Hymers Kopf zu werfen. Thor stützt sich nun auf's Knie, und wirft mit seiner ganzen Götterkraft den Kelch an Hymers Kopf. Unverletzt blieb dieser, aber der langrunde Pokal war zerbrochen. Der Riese klagte sehr, ein so großes Kleinod eingebüßt zu haben, schalt aber den Thor einen Trunkenbold, der nur durch Trinken solche Kräfte bekäme, und setzte als dritten Wettkampf fest, ob einer von den beiden Göttern den großen Braukessel, der unverletzt geblieben war,

us der Halle zu tragen vermöchte. Tyr versuchte zweimal, den Kes-
el zu heben, allein vergebens. Thor hingegen ergriff ihn beim Ran-
e mit solcher Kraft, daß er den Boden des Saales durchtrat, hob
ch ihn auf den Kopf, und eilte sammt Tyr aus der Wohnung des
Riesen. Unterwegs sah er sich um, und erblickte den alten Hymer
it einem ganzen Heere vielköpfiger Riesen aus den Steinhöhlen
hm nacheilen. Er stellte daher den Kessel nieder, schwang seinen
erschmetternden Hammer Mjölner, und erschlug Hymern sammt all
en riesigen Ungeheuern. Darauf bestiegen beide Götter den Wagen,
ahmen den Kessel zu sich, und setzten die Rückreise nach Asgard
ort. Als sie zur Stelle kamen, sank der eine, ohnehin schon hin-
ende Bock von dem Gespanne Thors wegen der Last des Kessels
albtodt darnieder. So erhielten die Götter den nöthigen Kessel;
leger erfüllte aber nun auch sein Versprechen, und gab ihnen den
errlichsten Schmaus.

6.) Als die Asen in Gefahr geriethen, die Göttin Freya an
en Riesen zu verlieren, der ihnen mit Hülfe seines Pferdes Sva-
ilfar eine feste Burg bauen wollte, und dieses Unglück nur durch
ie List des, sich in eine Stutte verwandelnden Loke verhindert wur-
e, da war es Thor, der mit seinem Hammer den frechen Riesen
erschmetterte. Der ältern Edda zufolge war es auch Thor, der den
Riesen Thiasse erschlug, und dessen Augen an den Himmel warf,
o sie nun als Sterne glänzen. Eben so tödtete er in den Mor-
enländern eine Menge Riesen und schädlicher Unholdinnen, weil bei
llzugroßer Vermehrung des Riesengeschlechtes kein Mensch auf der
Erde hätte bestehen können. Darum erschlug er auch auf der Insel
Oessö mehrere, den Berserkern gleichende Riesinnen, welche sein
Schiff zertrümmert, und seinen Diener Thialfe verjagt hatten. Diese
waren aber auch die größte Plage der dortigen Einwohner, und mehr
mit Wölfinnen als mit eigentlichen Weibern zu vergleichen.

Beim Untergange der Welt, wo unter Odins Anführung alle
Asen gegen Surturs Schaaren und die mit Loke's Geschlecht einge-
drungenen Riesen streiten, kämpft Thor mit der Midgardsschlange

Jormungand, tödtet ſie zwar mit ſeinem Hammer, prallt aber auch neun Schritte zurück, und erſäuft in den Giftſtrömen, welche das Ungeheuer gegen ihn ausſpeit.

Nach Mone's Ideen iſt Thor das Uebergewicht der allgemeinen organiſchen Lebenskraft über die unorganiſche Materie. Weitere Entwickelungen ſeines Weſens ſind deshalb Fruchtbarkeit, Segen, Jahreswechſel; aber auch furchtbare Naturereigniſſe mit ihren Folgen, Donner und Bliz, Wetterſchäden u. dgl. Er iſt ein Sohn Odins und der Erde, was ganz phyſikaliſch aufgefaßt iſt; denn aus den durch Einwirkung der Sonne (Odin) emporſteigenden Erddünſten werden Wolken, Bliz, Donner und Regen erzeugt, und ſo die Fruchtbarkeit der Erde begründet. Darum iſt auch ſeine Gemahlin Sif die perſonifizirte Aernte, und ſein mit ihr erzeugter Sohn heißt Mode, Muth (vielleicht auch Speiſe). Thors Nebengemahlin, die Rieſin Jarnſaxa iſt das Eiſenſchwert oder die Pflugſchar, und ihr Sohn Magne die Macht oder das Lebensvermögen. Die drei koſtbaren Attribute Thors laſſen ſich ebenfalls aus ſeinem Weſen erklären. Der Hammer Mjölner iſt der Donner, der Gürtel Megingjarder iſt der ganze Kreis der Ekliptik. Thor eröffnet das Jahr, darum hat er den Gürtel des Jahres und deſſen ganze Stärke. Daß ſeine Kraft durch Umſpannung des Gürtels verdoppelt wird, bedeutet nichts anderes, als daß er im Sommer und Winter wirkſam iſt. Die eiſernen Handſchuhe erklärt Mone für den unzerſtörlichen Schutz den die organiſche Kraft gegen das wilde unorganiſche Feuer hat. Im Gottesdienſt und Volksglauben war Thor hauptſächlich als Frühlingsgott und Eröffner des Jahres aufgefaßt, und die meiſten Sagen von ihm gehen auf dieſe Bedeutung zurück. So liegt der Sage von dem geſtohlenen Hammer die Idee des erſten Gewitters nach der Frühlingsnachtgleiche zum Grunde. Thor ſchläft, d. h. ſeine Kraft iſt im Winter abweſend; Thrym, der Starke, d. i. der Winter ſtiehlt ihm den Hammer, und verſteckt ihn acht Meilen tief unter der Erde; acht Monate dauert es gewöhnlich, bis nach der Herbſtnachtgleiche das erſte Gewitter kommt. In der Sage, wie Thor mit Loke und Thialfi zum Rieſen Skrymmer kommt, iſt dieſer ebenfalls

er Winter. Daher iſt Thor, der nur im Sommer herrſcht, ſo er-
aunlich klein gegen ihn, daß er in einem Fingerloch des Rieſen-
andſchuhes übernachtet. Daß ihm der Rieſe den Speiſeſack mit zau-
riſchen Knoten zuſchnürt, und Thor ihn mit aller Macht nicht auf-
nüpfen kann, iſt ein Bild der winterlichen Nahrungsloſigkeit. Die
nauflöslichen Knoten ſind die Kälte, die den großen Speiſeſack, die
rde, zuſchnürt. Thor kann daher aus Hunger nicht ſchlafen, und
hlägt mit furchtbarer Kraft mit ſeinem Mjölner auf den Rieſen, ohne
m zu ſchaden. Das ſind die Wintergewitter, auf die kein fruchtba-
r Regen folgt, und die den Winter nicht erſchlagen können, bevor ſei-
e Zeit abgelaufen. Nach der Winterwende wird Thor von Utgards-
ke getäuſcht; ſeine Stärke hat zwar ſchon gewaltig zugenommen,
och wird er in den Wettkämpfen noch von den Rieſen überwunden.
Wie viel er auch trinkt, das Meer kann er nicht austrinken; die
Sonne zieht Waſſer, aber das Meer zieht ſie nicht aus. Daß er
uch den Kater, nemlich die Midgardsſchlange, nicht aufzuheben ver-
ag, hängt damit zuſammen. Denn wenn das Meer beim Gewit-
rſturme ſchon ſo gewaltig tobt, was würde geſchehen, wenn Thor
ie Midgardsſchlange, und mit dieſer die Meereswogen zum Him-
el erheben könnte? Dann müßte ja die Erde aus ihrem Gleichge-
ichte kommen, und alles zu Grunde gehen. Auch vom Alter wird
hor auf ein Knie gebeugt; allein er kämpft am längſten und hart-
äckigſten gegen dasſelbe. Es bezieht ſich das auf den Weltunter-
ang, worin auch Thor fallen wird. Loke, das organiſche Feuer, iſt
icht im Stande die Knochen zu verzehren, wie das unorganiſche;
) iſt auch Thialfis Schnelligkeit nichts gegen die der Gedanken. Die
Sage vom Thor als Fiſcher enthält die Idee des Meerſturmes, und
es Blitzes, der das Waſſer ſucht. Der Rieſe, den Thor in's Waſ-
er wirft, iſt ein Bild der Klippen und Felſen, die vom ſtürmiſchen
Meere überſchwemmt werden; der Nachen, den Thor mit ſeiner An-
trengung durchtritt, iſt das Winterſchiff, das er zertrümmert. So
rklärt ſich die Mythe nach der jüngern Edda; in der ältern wird
ieſe Sage, wie ſchon oben erwähnt wurde, mit weit mehreren und
edeutungsvolleren Umſtänden erzählt. In dieſer Erzählung iſt nach
Rone's Auslegung das Bier, welches Aeger für die Götter brauen

ſoll, nichts anderes als das Meer, der Keſſel der Grund des Meeres, Hymer das Wintergebirg, das durch ſeine Kälte die See mit Eis überzieht, und ſo den Keſſel, den Meeresgrund verſteckt. Hymer verſucht durch Wettſtreite Thors Stärke, allein Thor bleibt in allen drei Proben Sieger, da des Gottes Zeit bereits gekommen, folglich der Sommer dem Winter überlegen ſeyn muß. Dieſe drei Wettkämpfe, welche Thor gewinnt, ſind der Gegenſatz zu jenen beim Utgardsloke, die er verliert. Auch in dem Kampfe mit Hrungner iſt dieſer der Winter, und Thor der Frühling, bei deſſen Ankunft freilich der Thonrieſe Mokkurkalfi den Urin laſſen, oder, mit anden Worten, der Schnee- und Eisberg ſchmelzen muß. Und ſo ſind auch die übrigen Sagen von Thor größtentheils auf ſeine urſprüngliche Bedeutung als Donner, als Frühlingsgott und Segenſpender gegründet.

Die Verehrung Thors war überhaupt ſehr ausgebreitet, ganz vorzüglich aber wurde er in Norwegen verehrt, wo er der eigentliche Landesgott war, und mehrere Tempel als ſelbſt Odin hatte. Dieſer Vorzug iſt nach Mone's Anſicht dadurch erklärbar, daß der Begriff Odin die gemeinſame Religion des Nordlands bezeichnet, die ſich ſpäter in drei, nach den Söhnen Odins, d. i. nach den Hauptſätzen benannte Glaubenslehren zertheilte, ſo daß ſich aus der ältern Abſonderung in Schweden die Religion des Freyr, aus der zweiten in Norwegen die Glaubenslehre des Thor, und aus der jüngſten in Dänemark die des Balder gebildet hatte. Darum befand ſich auch nach Adams von Bremen Bericht in dem großen Tempel zu Upſala Thor in der Mitte zwiſchen Odin und Friggo, d. i. Freyr, hatte wie Jupiter ein Scepter in der Hand, und wurde als der Mächtigſte von den drei Göttern verehrt. Doch nicht blos in Skandinavien, ſondern auch im ſüdlicheren Teutſchland wurde Thor als Donnergott, unter den Beinamen Hanus, Heſus, Tondar verehrt, und ſelbſt der Galliſche Gott Taran, Taranucnus, der die Bedeutung des Jupiter hatte, war mit Thor ein und daſſelbe Weſen. Eben ſo ward er von den Finnen, den älteſten Bewohnern des Nordens unter dem Namen Ukko oder Aike verehrt,

woher sich vielleicht die Benennung Aukathor herschreibt. Bei den Lappländern hieß er Tiermes, war aber auch unter dem Namen Thor bekannt. Auch dort war er der Donnergott, der zugleich über der Menschen Heil und Gesundheit, Leben und Tod zu gebiethen hatte. Einen Bogenschuß hinter der Hütte schlug der Hausvater einen hölzernen Tisch auf, umsteckte denselben mit grünem Birken- und Fichtenreis, und bestreute den Weg dahin ebenfalls mit grünen Zweigen. Auf diesen Tisch wurde das große hölzerne Bildniß des Tiermes gestellt. Der Kopf bestand aus dem runden Knollen einer Birkenwurzel, ohne Anzeige der Gesichtszüge; der Rumpf war auch ein Stück Birkenholz, wodurch ein Hammer gesteckt, und auf dem Kopfe ein Feuerstein befestigt wurde. Diesem Platze, so wie allen andern heiligen Oertern durfte sich bei Todesstrafe kein mannbares Weib nähern, vermuthlich, wie Scheffer bemerkt, wegen der monatlichen Unreinheit des Geschlechtes.

Nach Thor wurde der fünfte Wochentag, der bei den Römern dies Jovis hieß, von den Skandinaviern Thorstag, und von den andern Teutschen Donnerstag genannt, so wie auch der Monat Jänner im Nordlande Thormonat hieß. Außerdem gibt es noch viele Namen von Städten, Dörfern und Gegenden, die sich auf den Namen Thor beziehen, als: Thorn, Thüringen, Turnau, Thorsberg u. s. w. Vorzüglich häufig sind solche Benennungen in den drei Nordischen Reichen.

Was die Abbildung Thors betrifft, so ward er in dem großen Tempel zu Upsala nackend, mit dem Siebengestirn (Plejaden) und dem Karlswagen (Polargestirn, großer Bär) in der einen, und einem Scepter in der andern Hand, zwischen Odin und Friggo sitzend, dargestellt. Im innern Teutschland, besonders in Sachsen, bildete man ihn sitzend, mit einer Krone von zwölf Sternen, in der Rechten hielt er den Blitz, in der Linken das Scepter, oben mit einer Lilie verziert. Als Karl der Große über die Elbe gegangen, und nach Hamburg gekommen war, traf er auch dort die Bildsäule Thors an. Der Götze saß auf einem Throne, von zwölf andern

Gottheiten umgeben, war gekrönt, und hielt in der Linken ein Scepter, in der Rechten aber ein Schwert. Aus seinem Munde fuhr rechts ein Blitz, links eine finstere Donnerwolke hervor; über seinem Haupte stand ein Adler, unter seinen Füssen lag ein Drache.

Der Name Thor mit seinen mundartlichen Verschiedenheiten wurde wahrscheinlich schon in den ältesten Zeiten aus der Benennung des Donners (Tondar, Thonr, Thunder u. s. w.), und diese nach dem natürlichen Schalle gebildet. Im Dänischen ist das Wort Torden (Donner) geradezu aus Thor und Dön (Laut, Getön) entstanden, und bedeutet daher eben so viel als: Thors Laut oder Getön.

Thorgerdur Haurgabrud, eine Tochter des Königs Holgi, nach welchem Halogaland den Namen hat. Sie wurde besonders von dem berühmten Hagen Lade-Jarl verehrt, der ihr und ihrer Schwester Yrpa sogar seinen Sohn Erling geopfert haben soll. Ihr Bild war in einem schönen Tempel sitzend vorgestellt, und mit Gold und Silber reichlich geschmückt. In dem großen Tempel, den Hagen Jarl und Dale Gudbrand gemeinschaftlich hatten, standen die Bildsäulen der Siff, der Yrpa und der Thorgerdur. Die Bildsäule der letztern war in Mannsgröße, mit einem goldenen Ringe um den Arm, und einer Frauenzimmerhaube auf dem Kopfe. Der Beiname Haurgabrud bedeutet Tempelbraut.

Thormonat hieß im Nordlande der Monat Jänner. S. Thor.

Thorre. S. Fornjordur.

Thridje. S. Har.

Thrudgelmer (Starrkalt), nach der Skandinavischen Mythologie einer der ältesten Jöten (Riesen) und Vater des Bergelmer (Bergalt), der sich mit seiner Familie auf einem Boote rettete, als alle übrigen Riesen in Ymers Blute ertranken. Thrud-

gelmers Vater war Aurgelmer (Uralt), Aurgelmer aber ist Ymer selbst.

Thrudr (Stärke), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den Asinnen und Tochter der Sif. Sie und Uller sind Stiefkinder Thors. Thrudr heißt auch eine von den Walkyren.

Thrudvanger oder Thrudheim heißt das Reich des Skandinavischen Gottes Thor.

Thrym, ein Riese, der dem schlafenden Thor (s. d. Art.) seinen Hammer Mjölner stahl.

Thrymheim. S. Skade.

Thudr, ein Beiname des Skandinavischen Gottes Odin.

Thursen oder Thusser. Dieser Name bezeichnete bei den Skandinaviern eben so wie das Wort Jetten, Jöten oder Jötuner die Riesen überhaupt. Denn zwischen den mehreren Arten der Nordischen Riesen, als: Thusser, Hrymthusser, Riesen, Jötner oder Jetter und Trollen scheint nur ein geringer oder gar kein Unterschied gewesen zu seyn. Halvriesen (Halbriesen) und Thussebländlinger (Thusseblendlinge) entstanden, wenn Riesen sich mit den Töchtern der Menschen verehligten.

Thyn (Düna), einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. Art.).

Tilussonen oder Talassonen, gewisse priesterliche Personen bei den Preußen, die mit den Ligussonen (s. d. Art.) fast gleiche Verrichtungen hatten.

Tod-Austragen (Tod-Austreiben), ein altes Slavisches Fest, das im Monate März, wahrscheinlich als Feier des Frühlings-

anfangs damit begangen wurde, daß man eine Strohpuppe, die den Tod oder symbolisch den Winter vorstellte, vor die Stadt oder das Dorf trug, dort ins Wasser warf, und dann mit einem bunt geschmückten Tannenzweig, dem symbolischen Frühling oder Sommer, zurückkam; wobei Lieder gesungen wurden, deren Inhalt der Sieg des Sommers über den Winter war. Noch jetzt wird in einigen Slavischen Ländern (Lausitz, Schlesien, Böhmen, Polen), so wie ehemals auch in vielen Gegenden Teutschlands am Sonntage Lätare, welcher daher der Todtensonntag genannt wird, dieses Fest auf die beschriebene Art gefeiert. Die Meinung, daß dieß zum Andenken der Verstorbenen geschehe, so wie die Ansicht, daß dieser Gebrauch erst nach Einführung des Christenthums entstanden, und der zur Schau herumgetragene, und ins Wasser geworfene Tod die Abschaffung des Götzendienstes bedeute, wird sowohl durch den Inhalt der dabei abgesungenen Lieder, als auch dadurch widerlegt, daß diese Feierlichkeit überall an dem nemlichen Tage (ausgenommen in Mähren; s. d. Art. Morana) vor sich geht, da doch der Götzendienst nicht überall an einem und demselben Tage abgeschafft wurde.

Todtengebräuche. Im nächsten Zusammenhange mit der Religion eines Volkes, und darin gegründet sind die verschiedenen Gebräuche und Feierlichkeiten bei der Bestattung der Todten. Im Teutschen und Slavischen Heidenthume gab es zwei Arten der Todtenbestattung, die Beerdigung und der Leichenbrand. Unstreitig ist das Begraben der Todten älter als das Verbrennen; dieß beweisen die vielen heidnischen Gräber (s. Hünenbetten), in denen man ganze Menschengerippe mit Waffen und verschiedenen Dingen gefunden, die auf ein außerordentliches Alter schließen lassen. Die meisten Teutschen salzten ihre vornehmen Todten vor dem Begraben ein, was die Stelle des Balsamirens vertrat. Die Scythen hingegen, die Stammväter der Slaven, öffneten die Leichen ihrer Häuptlinge, nahmen das Eingeweide heraus, wuschen den Leichnam, bestrichen ihn von innen und außen mit Wachs, füllten ihn dann mit Petersil-Samen, Aneis, u. dgl. an, und nähten endlich den Schnitt so geschickt als möglich wieder zusammen. Was die Beerdigung selbst

betrifft, so geschah sie mit wenigen Ausnahmen fast überall auf dieselbe Art; überall wurden die Todten mit Waffen, Geld, und ihren besten Sachen auf Anhöhen begraben, oder man warf Erd- und Steinhügel über den Gräbern auf. Die Todten wurden auf den Rücken mit dem Gesichte aufwärts in das Grab gelegt, Könige und Häuptlinge aber oft auch sitzend begraben, in welchem Falle man ihren Sitz mit Waffen ausschmückte, und die mit ihnen in der Schlacht gefallenen Anführer und Krieger zu beiden Seiten herumstellte. Sogar auf ihren Pferden sitzend wurden manchmal Heerführer und Vornehme zu Grabe bestattet. Im Nordlande, besonders auf Island, band man dem Todten Hackenschuhe an die Füsse, damit er darauf nach Valhalla gehen könnte; reiche Häuptlinge aber wurden in Schiffen (kleinen Nachen) begraben. Man setzte nemlich den Leichnam (als Steuermann) auf den Hintertheil des Nachens, brachte ihn so in eine große lange Höhle, und gab ihm noch Geld und Gut mit, das er bewachen sollte. Mehrere Thüren führten in das Innere des Grabes; und wer die Schätze des Todten nehmen wollte, mußte nach dem Volksglauben mit dessen Geiste einen schrecklichen Kampf bestehen. Das Grab wurde mit Steinen belastet, und dann ein großes Todtenmahl gehalten. — In Böhmen und Mähren wurden die Todten in Wäldern oder auf dem Felde begraben. Man gab ihnen Geschenke mit für die Geister. Ein halbes Brod ward auf die Bahre, und eine angezündete Kerze, so lang wie der Leichnam, auf das Brod gelegt, und alles dem Todesgotte geopfert. Nach der Beerdigung nahmen die Anwesenden Larven vor das Gesicht, hoben auf dem Heimwege Holz, Steine, Laub u. dgl. auf, und warfen es, ohne sich umzusehen, hinter sich. Auf Scheidewegen bauten sie Hütten, worin sich die Seelen der Vorfahren und Freunde aufhielten, und die Todesgötter wohnten. Auch die Russen begruben in den ältesten Zeiten ihre Todten, warfen über dem Grabe einen großen Erdhügel auf, setzten sich herum, und aßen und tranken zum Andenken des Verstorbenen, welches Gedächtnißmahl sie Trisna hießen. Das Verbrennen der Todten kam zwar erst später auf, war aber dennoch eine uralte Gewohnheit, die sich nach und nach bei allen Teutschen und Slavischen Völkern verbreitet hatte. Hier und da fing man

zwar in der Folge wieder an, die Todten zu begraben, bei den meisten Völkerschaften aber dauerte der Leichenbrand bis in die Zeiten der Bekehrung ununterbrochen fort. Die Teutschen brachten ihre Todten ohne alles Gepränge auf den Scheiterhaufen, und beobachteten dabei blos, daß die Leichen berühmter Männer mit einem besondern (vielleicht seltneren, oder eigens geheiligten) Holze verbrannt wurden. Auf dem allenthalben mit grünem Laube geschmückten Holzstoße wurden nebst dem Todten auch seine Waffen und oft auch sein Roß gelegt, und so alles zusammen verbrannt. Um den brennenden Holzstoß gingen die Anwesenden herum, und warfen nach Umständen Gold, Silber, Geld und andere Dinge in die Flammen. War der Todte ein Heerführer, so zogen Reiter und Fußgänger so lange um das Feuer herum, bis es verloschen war. Darauf wurden die Heldenthaten des Todten mit Singen und Jauchzen gerühmt, bei dem Klange von Hörnern und Schalmeien getanzt, und oft auch zur Ehre des Verstorbenen bis auf's Blut gekämpft. Endlich sammelten die nächsten Anverwandten die Asche von den Gebeinen des Verstorbenen, verschlossen sie in steinerne Krüge oder Urnen, und setzten sie in eigenen Grabmählern bei. Wohl mochten die verschiedenen Zweige der Teutschen und Slavischen Völkerschaften noch verschiedene einzelne Gewohnheiten bei dem Leichenbrande beobachtet haben, die aber im Wesentlichen von der beschriebenen Art wenig verschieden seyn konnten. Etwas eigenes in dieser Hinsicht war bei den Herulern üblich; denn bei ihnen durften Greise und Kranke nicht fortleben, sondern mußten ihre Verwandten bitten, sie ohne Verzug aus der Welt zu schaffen. Diese setzten aus vielem Holze einen Scheiterhaufen zusammen, legten den Alten oder Kranken darauf, und schickten einen mit ihm nicht verwandten Heruler mit einem Dolche zu ihm, der ihn tödten mußte. Sobald der gedungene Mann zurückgekommen war, zündeten sie den Holzstoß mit Fackeln an, lasen nach erloschener Flamme die Knochen zusammen, und begruben sie sogleich. Starb ein Heruler natürlich, so mußte seine Frau zum Zeichen der Treue bald darauf am Grabe ihres Mannes durch den Strick ihr Leben enden, wenn sie nicht ewige Schande und den Haß der Verwandten auf sich laden wollte. Dieß thaten die Teutschen Frauen

zum Beweise ihrer Treue überhaupt, und auch bei den Slaven, vorzüglich den Wenden, war es Sitte, daß das Weib bei der Leiche ihres Mannes sich entweder selbst erwürgte, oder sich mit dem Todten zugleich verbrennen ließ. Die Todtenbestattung der Teutschen mag durch Beerdigung oder durch Leichenbrand geschehen seyn, so wurden die Verstorbenen in ihrer besten Kleidung oder Rüstung, und mit ihnen gewöhnlich ihre liebsten Waffen, Pferde, Jagdhunde, Falken, Sperber und andere Dinge, ja manchmal sogar ihre treuesten Knechte begraben oder verbrannt. Denen, die begraben wurden, setzte man Speise und Trank in das Grab; die aber verbrannt wurden, denen setzte man es auf den Scheiterhaufen. Auch Geld ward als Wegzehrung in das Grab oder Feuer gegeben, und oft auch dem Todten in den Mund gelegt. Die Heldenthaten berühmter Männer wurden von den Priestern in Lieder verfaßt, und nicht nur bei der Bestattung gesungen, sondern auch bis in die späteste Zeiten zum ewigen Nachruhm gepriesen. Nachdem alles vorüber war, gab man dem Verstorbenen gute Nacht, und nahm von ihm Abschied mit den Worten: „Fahre hin nach Valhall" oder: „Fahre hin zu Woden (Wodan, Odin)." Endlich kam es zum Todtenmahle, wo auf das Andenken des Verstorbenen weidlich gegessen und getrunken wurde. Ueberdies gab es sowohl bei Teutschen als Slaven mehrere Feste zur Feier des Andenkens an die Verstorbenen, wobei gewöhnlich den Todten auf die Gräber Speise und Trank gesetzt, und dann Todtenmahle gehalten wurden. Vieles von den heidnischen Todtengebräuchen hat sich bis in das Christenthum erhalten, und ist zum Theil noch jetzt unter verschiedenen Modifikationen üblich.

Todtensonntag. S. Tod-Austragen.

Tratias Kirbirtu, ein Polnischer Gott, der dem Auslöschen der Lichter vorstand; sein Gegensatz war Polengabia, die das Feuer auf dem Herde besorgte.

Traum. „Der Traum (sagt Mone) kommt im Nordischen „Glauben als Ahnung der Zukunft vor. Die unorganische Natur

„verkündet die Zukunft durch unwillkührliche Anzeigen; in den un„vernünftigen Thieren ist es ein unbewußter Instinkt; der Hahn „kräht den Tag an, er weiß nicht warum: aber dem Balder „(s. d. Art.) und darum auch dem Menschen wird die Zukunft vor„gebildet im Traume. Was ist also der Traum nach Teutscher See„lenlehre? Die bildliche Anschauung der Seele von ihrer Zukunft, „die Ueberzeugung der Fortdauer. Der Glaubenssatz war „daher wohl dieser: Auf dem Scheidewege des Lebens und Todes „steht der Traum; wenn er der Seele erscheint, so zeigt er die Ver„änderung ihres Zustandes an. Geburt und Tod sind in Traum ge„hüllt. Wie kein Zustand in der sichtbaren Welt plötzlich in einen „andern übergeht, sondern jeder Veränderung bestimmte Vorzeichen „als Uebergänge vorausgehen, so sind auch die Träume die Ueber„gänge in der Seelenwelt."

Triglaw (der Dreiköpfige), ein Slavischer Gott mit drei Köpfen, der von den Böhmen, Mährern, vorzüglich aber von den Pommern und Wenden verehrt wurde, und zu Stettin einen berühmten Tempel hatte. Die Holzwände des Tempels waren von innen und außen mit sehr naturgetreuen erhobenen Bildern von Menschen, Vögeln und andern Thieren geziert, und mit unzerstörbaren Farben bemahlt. Im Tempel selbst waren nach alter Gewohnheit die erbeuteten Schätze und Waffen der Feinde, der Seeraub, und anderer Kriegserwerb, wovon der zehnte Theil der Kirche zukam, aufgehäuft. Goldene und silberne Becher zum Weissagen, Schmausen und Trinken für die Vornehmen, große Hörner von wilden Stieren zum Trinken und Blasen, nebst Dolchen, Messern, und anderem kostbaren Geräthe, waren in Triglaws Kirche aufbewahrt. Sein Bild selbst war von Gold, und mit einem goldenen Kopfputze bis auf die Lippen zugedeckt. Die drei Köpfe Triglaws erklärten selbst seine Priester dadurch, daß er Herr im Himmel, auf der Erde, und in der Unterwelt sey, und sein Gesicht darum verhülle, weil er langmüthig der Menschen Sünden übersehe und verzeihe. Offenbar ist daher Triglaw eine Slavische Dreieinigkeit, und ebendasselbe in Einer Person, was die Skandinavische und Preußische Götterdreiheit in drei

Personen vorstellt. Ihm war auch ein schwarzes Roß gewidmet, dessen Pflege einem Priester übertragen war, und das auf dieselbe Art, wie das weiße Roß Swantewits zur Weissagung verwendet wurde. Nach Schedius und andern Schriftstellern war Triglaw eine weibliche Gottheit, die, mit drei Köpfen und einem Halbmond in der Hand abgebildet, ganz die Bedeutung der Römischen Diane, oder der Aegyptischen Isis hatte.

Trinken, Trinksucht. S. Blut.

Trizna oder Trisna, eine besondere Leichengöttin der Polen, mit deren Namen sie auch die Begräbnißgebräuche, und namentlich das Todtenmahl auf dem Grabe oder der Brandstätte der Verstorbenen bezeichneten.

Trolle, Trolde, Trollquinde. Unter dieser Benennung kommen im Dänischen Texte der prosaischen Edda die Riesen vor, die im Isländischen Original Bjergriesen und Thursen heißen. Trollen sind daher eben das, was Thursen oder Thusser, und sollen in den ältesten Zeiten eine Nation im Norden gewesen seyn, die sich den Asen bei ihrer Ankunft im Nordlande widersetzten, und von diesen nur mit Mühe bezwungen wurden. Ihre auffallende Körpergröße, ihre in Häuten bestehende Kleidung, so wie ihre Raub- und Mordsucht stellte sie dem Aberglauben als eigentliche Riesen dar, in welcher Eigenschaft sie dann in den Volksglauben und den Sagenkreis des Nordlands übergingen. Bei Ausbreitung des Christenthums verstand man unter Trollen eine Art böser Geister in Menschengestalt, ähnlich den Teutschen Kobolden, in welcher Bedeutung sie oft in den heiligen Sagen und Legenden der alten Nordischen Schriftsteller vorkommen. Vergl. Rieser.

Troneg (Hagen von Troneg). S. Nibelungenlied.

Trzibek oder Trzibog. Unter diesem Namen sollen die Böhmen und Mährer die Pest verehrt haben; vermuthlich, um von ihr verschont zu bleiben.

Tschudo Morskoe (Meerwunder), ein Meerungeheuer im Russischen Glauben, das dem Könige des Meeres Czar Morskoe unterthan war, und die Bedeutung eines Römischen Triton gehabt haben soll.

Tschur, bei den Russen der Gränzgott im Felde, das Maaß und die Mäßigkeit überhaupt, innerhalb deren Gränzen allein das Gedeihen jeglicher Art möglich ist. Seine Gestalt wurde gewöhnlich sehr roh und unförmlich blos aus einem Klotze geschnitten, und er selbst scheint mit dem Terminus der Römer einerlei Bedeutung gehabt zu haben. Nach Le Clerc's Versicherung ward Tschur als Mannweib geschildert, in welchem Falle er Terminus und Ceres zugleich gewesen wäre.

Tschurilo, der Drachenkämpfer in der Russischen Heldensage; ein Jüngling von ungeheurer Stärke, und der Sohn des Sattlers Plenko. Da niemand den schrecklichen Lindwurm erlegen konnte, den Wladimir auf der Jagd angetroffen, schlug Tschurilo den Drachen mit einem ausgerissenen Eichbaume todt. Eben so war es auch Tschurilo, der die schöne Milolika aus der Gewalt des bösen Kaschtschei befreite.

Tugarin. S. Rogdai. Wladimir.

Tuisto oder Teut (nach Verschiedenheit der alten Mundarten auch: Taut, Tot, Theod, Thiud, Tuit, Tuiskon, Theodan, Thiudan), der Stammgott der Teutschen, den die Erde selbst geboren haben soll. Er und sein Sohn Mann nebst dessen drei Söhnen wurden nach Tacitus Bericht schon in den ältesten Gesängen als Ursprung und Gründer des ganzen Volkes gepriesen. Unsre Altvordern verehrten ihn als einen Mann mit einem großen grauen Barte, in die rauhe Haut eines wilden Thieres gehüllt, ein Scepter in der Rechten haltend, die Linke mit ausgespreitzten Fingern vor sich hinstreckend. Nach Mone's Ansicht waren Tuisto, Mann und dessen drei Söhne ungeachtet ihrer geschichtlichen Auffassung doch

niemals wirkliche Personen, sondern bloße Ideen, die sich erst im Glauben des Volkes zu Personen verkörpert haben. Thuisto ist derselbe Gott, der bei den Galliern Teutates hieß, in seiner Wesenheit und Bedeutung dem Römischen Merkurius entsprach, und dem nach Cäsars Bericht von den Druiden in dunkeln Wäldern Menschenopfer geschlachtet wurden. Von ihm soll nach Einigen auch der Dinstag (Tuistag, Thistag) seinen Namen erhalten haben.

Tur, ein Russischer Gott zu Kiew, der die Bedeutung des Römischen Priapus hatte.

Türst. S. Wüthendes Heer.

Tut-Osel nennt der Aberglaube in Thüringen eine Nachteule, welche dem wüthenden Heere voranfliegen soll. Die Sage erzählt darüber Folgendes: In einem Thüringischen Kloster lebte vor Zeiten eine Nonne, Namens Ursel; diese störte mit ihrem heulenden Gesange noch bei Lebzeiten den Chor, daher nannte man sie Tut-Ursel (von Tuten oder eigentlich düten; auf einem Horne blasen). Wie sie todt war, steckte sie um eilf Uhr Abends den Kopf durch ein Loch des Kirchthurms, und tutete kläglich, so wie sie auch Morgens um vier Uhr in den Chorgesang der Schwestern ungerufen mit einstimmte. Anfangs ertrugen sie es standhaft; den dritten Morgen sagte aber eine voll Angst und ganz leise zu ihrer Nachbarin: „das ist gewiß die Ursel." Da schwieg plötzlich aller Gesang, die Nonnen geriethen in die entsetzlichste Furcht, und stürzten aus der Kirche, laut schreiend: Tut-Ursel, Tut-Ursel! Durch nichts ließen sie sich bewegen, die Kirche wieder zu betreten, bis endlich ein berühmter Teufelsbanner aus einem Kapuciner-Kloster an der Donau gehohlt wurde, der die Tut-Ursel in Gestalt einer Ohreule auf den Harz in die Dummburg bannte. Hier traf sie den wilden Jäger Hackelnberg (s. d. Art.), und fand an seinem huhu so großen Gefallen, wie er an ihrem uhu, und so ziehen sie nun mit einander auf die Luftjagd.

Twertikos. S. Guboi.

Tyr (Herr), nach der Skandinaviſchen Mythologie der Gott der Kühnheit, der Unerſchrockenheit, und der Stärke, ein Sohn Odins und der Frigga. Er iſt zwar nicht der Gott des Krieges — denn dieſer iſt Odin —, gebiethet aber doch über den Sieg im Kampfe, weshalb Krieger ihn vorzüglich anrufen müſſen. Die Edda nennt ihn auch ſehr weiſe und klug. Als der Wolf Fenris ſich unter keiner andern Bedingung von den Aſen binden laſſen wollte, als wenn einer von ihnen zur Bürgſchaft die Hand in ſeinen Rachen ſteckte, hatte niemand den Muth dazu als Tyr. Der Wolf ward gebunden; weil ihn aber die Aſen nicht mehr losließen, ſo biß er den unerſchrockenen Tyr die Hand ab. Seit dieſem Tage iſt Tyr einhändig, und führt auch den Beinamen der Einhändige. Daß Tyr eine wichtige Bedeutung gehabt haben müſſe, erhellt daraus, daß mehrere Beinamen Odins von ihm hergenommen ſind, als: Hropta-tyr, Farmatyr u. ſ. w. Von ihm ſoll auch der dritte Tag in der Woche den Namen Dinstag Däniſch Tyrstag erhalten haben, obgleich Andere dieſe Benennung von dem Teutſchen Urgotte und Stammvater Tuiſto oder Teut (Tuistag, Tistag, Dinstag) ableiten wollen.

U.

Ublanicza, ein Polniſcher Hausgott, deſſen Beſtimmung es war, über allen Hausrath zu wachen.

Uboze hießen im Ruſſiſchen Glauben die Seelen der Verſtorbenen, die man als Zwerge darſtellte, und ihnen als Hausgeiſtern Speiſe und Trank zum Opfer brachte. S. Kobolde.

Udainsakr (das Land der Unſterblichkeit) heißt nach den älteſten Religionsideen in Skandinavien eine Region, wo Krankheit und Alter alle diejenigen verlaſſen, die dahin kommen, ſo daß dort

niemand ſterben kann. Sie liegt in König Gudmunds Reich. Dieſer war Oberhaupt in Jötnaheim. Seine Wohnung hieß Grund und das Gebieth umher Gläſisvol (ſ. d. Art.). Nach Suhms Anſicht gehört dieſe Mythe zu dem antiodinſchen Religionsſyſteme des Skandinaviſchen Norden.

Udor. S. Wellenmädchen. Aeger.

Ulfruna, eine von den neun Rieſenjungfrauen, mit welchen der Skandinaviſche Hauptgott Odin den Gott Heimdal am Rande der Erde zeugte.

Uller, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Sohn der Sif, und Stiefſohn des Gottes Thor. Die Edda ſchildert ihn als einen guten Bogenſchützen, der ſo ſchnell auf Schlittſchuhen läuft, daß Keiner ihm nachkommen kann. Er iſt ſchön von Geſtalt und hat kriegeriſche Sitten und Kleidung. Es iſt gut, ihn im Zweikampfe anzurufen. Seine Wohnung im Himmel heißt Ydalir (thaureiche Thäler), und einer von ſeinen Beinamen iſt Veida-As (der jagende As). Saxo nennt ihn Oller, und berichtet, daß er von den Göttern an Odins Stelle zum König erwählt wurde, als dieſer aus Byzanz (Asgard) fliehen mußte. Deßhalb wird er auch Mit-Odin (ſ. d. Art.) genannt. Als aber Odin nach zehn Jahren zurückkam, mußte Oller die Flucht ergreifen, und wurde auf der Inſel Fühnen getödtet. Er rächte ſeinen Tod an den Einwohnern durch eine ſchreckliche Peſt, von der ſie ſich aber dadurch befreiten, daß ſie Ollers Leichnam ausgraben, ihm den Kopf abſchlagen, und einen Pfahl durch die Bruſt ſtoßen ließen.

Unterberg. Der Unterberg oder Wunderberg liegt eine kleine Meile von der Stadt Salzburg an dem grundloſen Moos, wo vor Zeiten die Stadt Helfenburg geſtanden haben ſoll. Der Sage nach iſt er im Innern ganz ausgehöhlt, mit Palläſten, Kirchen, Klöſtern, Gärten, Gold- und Silberquellen angefüllt. Kleine Männlein bewahren die Schätze, und wanderten ehemals oft um Mitter-

nacht in die Stadt Salzburg, um in der dortigen Domkirche Gottesdienſt zu halten. In dieſem Berge ſoll auch Kaiſer Karl der Fünfte, nach Andern Kaiſer Friedrich (Vergl. Kyffhäuſer), an einem Tiſche ſitzen, um den ſein Bart ſchon mehr als zweimal herumgewachſen iſt. So wie das Barthaar zum drittenmal die letzte Ecke erreicht haben wird, tritt das Ende der Welt ein. Der Antichriſt erſcheint, auf den Feldern von Wals kommt es zur Schlacht, die Engelpoſaunen ertönen, und der jüngſte Tag iſt erſchienen.

Upſala war der Hauptſitz der altſchwediſchen Religion, und hatte einen prächtigen Tempel mit der Skandinaviſchen Götterdreiheit, Thor, Wodan und Friggo (Frigg, Frea, Freya). In Upſola, ſagt Adam von Bremen, iſt der Haupttempel der Schweden, er iſt ganz von Gold gemacht (totum ex auro paratum est), und das Volk verehrt darin drei große Götter in Bildſäulen. Unter dieſen ſitzt Thor in der Mitte an einem beſondern Speiſetiſch, rechts und links Wodan und Friggo. Thor führt ein Scepter (d. i. ſeinen Hammer), Wodans Bild iſt gewaffnet wie der Mars, und Friggo hat einen ungeheuern Phallus (ingenti priapo). Nach dem Volksglauben waltet Thor in der Luft, und herrſcht über Donner, Blitz, Wind, Regen, Heiterkeit und Früchte. Wodan iſt Kriegsgott, Friggo gibt Frieden und Luſt. Nach dieſem Glauben waren auch ihre Opfer beſtimmt; bei Seuchen und Hunger wurde dem Thor geopfert, vor dem Kriege dem Wodan, bei Hochzeiten dem Friggo. Rund um den Tempel war eine goldene Kette aufgehängt, und warf ihren Glanz auf die umliegenden Berge, in deren Thal der Tempel ſtand. Auch war dabei ein immergrüner Baum von unbekannter Art, und eine Quelle zu Opfern, worein zuweilen ein lebendiger Menſch für das Gelübde des Volkes verſenkt ward. Der heilige Baum und die Quelle erinnern ſehr an die Eſche Ygdraſil und den Urdarborn.

Urd (Vergangen), in der Skandinaviſchen Mythologie eine von den drei großen Schickſalsgöttinnen oder Nornen. Die zwei übrigen heißen Verande (Gegenwärtig) und Skuld (Künftig). S. Nornen.

Urdarborn oder Vurdarborn (Born der Urzeit, der Vergangenheit), nach der Skandinaviſchen Mythologie der Brunnen bei der Eſche Ygdraſil, an welchem die Nornen wohnen, und mit deſſen Waſſer ſie täglich dieſen Weltbaum begießen. S. Nornen.

Urgiaſa, eine von den neun Rieſenjungfrauen, mit welchen der Skandinaviſche Odin den Gott Heimdal am Rande der Welt gezeugt hat.

Uſlad. S. Oſlad.

Utgard (das äußerſte Ende der Welt). Unter dieſer Benennung verſtand man in der Skandinaviſchen Mythologie die Länder, die nördlich und nordöſtlich von dem Gebiethe der Aſen gegen das Eismeer hinlagen, und, mythiſch zu reden, von Rieſen bewohnt waren. Man nannte ſie auch Jötnagardar.

Utgardsloke oder Ugarthilok, in der Skandinaviſchen Mythologie der Beherrſcher von Utgard (ſ. d. vorhergeh. Art.). Vergl. Thor.

V.

In allen Skandinaviſchen Namen wird das V wie W ausgeſprochen).

Vafthrudner, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Rieſe, mit dem ſich Odin unter dem Namen Gangler in einen Wettſtreit des Wiſſens eingelaſſen hat. S. Odin.

Vaganoff, ein Däniſcher Kriegsgott mit einem Federbuſch auf dem Helme, einem bloßen, auf die Erde geſtemmten Schwerte

in der Rechten, und einem auf der Erde ſtehenden Schilde in der Linken. Er ſoll zugleich mit Fro und Mitodin (ſ. d. Art.) in einer Art von Götterdreiheit verehrt worden ſeyn.

Valaskjalf, nach der Skandinaviſchen Mythologie einer von Odins Palläſten in Asgard, mit reinem Silber gedeckt. Hier iſt der Ehrenſitz Hlidskjalf, von welchem Odin die ganze Welt, und all ihr Thun und Treiben überſchaut.

Vale oder Vali, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Sohn des Loke und der Sigyn. Die Götter verwandelten ihn in einen Wolf, ließen ihn dann in dieſer Geſtalt ſeinen Bruder Narvi zerreißen, und banden mit Narvis Gedärmen den böſen Loke an drei Felſenſpitzen. S. Loke.

Valfadur, Valfader (Vater der Erſchlagenen), ein Beiname des Skandinaviſchen Odin, weil alle, die auf dem Wahlplatze fallen, ihm gehören.

Valgrind. S. Valhall.

Valhall oder Valhalla (Halle der Erſchlagenen), nach der Skandinaviſchen Mythologie die Wohnung der Helden, die den Tod in der Schlacht gefunden; ein Pallaſt von Gold erbaut, und ſo hoch, daß man ſeine Spitze kaum mit dem Blicke zu erreichen vermag. Alle Helden, die vom Anfang der Welt bis zu ihrem Untergange mit den Waffen in der Hand fallen, werden zur Belohnung ihrer Tapferkeit hier aufgenommen, und ergötzen ſich mit Odin im Kampfſpiele und Schmauſe, wobei ihnen reizende Mädchen, die Valkyren, den Becher füllen, und ſie bedienen. Aber auch jene Krieger, denen zwar das Schickſal den Heldentod verſagte, die ſich aber durch ein Leben voll blutiger Siege, voll Kühnheit und Tapferkeit ausgezeichnet hatten, können Odins Beifall, und die Aufnahme in jene himmliſche Heldenwohnung mit Zuverſicht hoffen. Um dieſer Aufnahme deſto gewiſſer zu ſeyn, ließen ſich viele, bevor ſie ſtarben,

erwunden, oder von der Hand eines Freigebornen tödten, oder sie
ben sich selbst den Tod. In Walhall sind 540 Thüren, und durch
de schreiten 800 Helden, wenn sie am Ende der Welt unter Odins
nführung gegen Surturs Schaaren und das böse Riesengeschlecht
den Kampf ziehen. Der Prunksaal ist mit Lanzen getäfelt und
it Schilden gedeckt; auf den Sitzen glänzen Panzer umher. Vor
m Thore gegen Westen hängt ein Wolf, und von oben herab
itzt ein Adler. Dieses Thor wird mit dem heiligen Gitter Val-
rind (Todtengitter) jeden Abend künstlich geschlossen. Vor Val-
all ist der Hain Glasor (Goldhain), dessen Bäume goldene Blät-
r und Zweige haben, welche von dem Vorhofe Sigtu'r bis auf
n Pallast Glitner reichen. Sobald die Helden bei dem Pallaste
ngekommen sind, gehen ihnen Hermode und Braga entgegen,
nd letzterer begrüßt sie mit dem Grüße Valhalla's: „Genieße Ein-
eriarfrieden, und trinke mit den Göttern.“ Dann werden sie in die
igentliche Halle eingeführt, wo sie von Odin, dem Vater der Er-
hlagenen (Valfadur), als seine auserwählten Söhne empfangen,
nd mit dem Namen Einherien (Alleinkämpfer) *) beehrt werden.
Jeden Morgen, wenn sie von dem Hahne mit goldnem Kamme auf-
eweckt sind, und sich gerüstet haben, ziehen sie auf den Kampfplatz
Odinstuun, wo einer den andern zu Boden streckt, aber keiner
eschädigt oder getödtet bleibt. Denn so bald die Zeit des Mittag-
nahls herangekommen ist, stehen alle so frisch und munter wie zu-
or auf, und reiten auf ihren Rossen zurück in die kriegerische Hal-
e, wo sie dann an Odins Tafel beisammen sitzen, und weidlich
chmausen. Sie essen von einem Eber, Namens Sährimner,
den der Koch Andhrimner in dem Kessel Eldhrimner kocht,

*) Einen schöneren und treffenderen Sinn gibt die in einigen Hand-
schriften vorkommende Lesart Einsherien (Kampfgenossen,
Kommilitonen). Odin würde mit diesem Namen den neu an-
gekommenen Helden zu erkennen geben, daß sie nun alle mit
einander als Brüder und Freunde leben, und alle Rechte und
Freuden Walhallas gemeinschaftlich genießen wollen.

Tyr (Herr), nach der Skandinaviſchen Mythologie der Gott der Kühnheit, der Unerſchrockenheit, und der Stärke, ein Sohn Odins und der Frigga. Er iſt zwar nicht der Gott des Krieges — denn dieſer iſt Odin —, gebiethet aber doch über den Sieg im Kampfe, weshalb Krieger ihn vorzüglich anrufen müſſen. Die Edda nennt ihn auch ſehr weiſe und klug. Als der Wolf Fenris ſich unter keiner andern Bedingung von den Aſen binden laſſen wollte, als wenn einer von ihnen zur Bürgſchaft die Hand in ſeinen Rachen ſteckte, hatte niemand den Muth dazu als Tyr. Der Wolf ward gebunden; weil ihn aber die Aſen nicht mehr loslieſſen, ſo biß er den unerſchrockenen Tyr die Hand ab. Seit dieſem Tage iſt Tyr einhändig, und führt auch den Beinamen der Einhändige. Daß Tyr eine wichtige Bedeutung gehabt haben müſſe, erhellt daraus, daß mehrere Beinamen Odins von ihm hergenommen ſind, als: Hropta-tyr, Farmatyr u. ſ. w. Von ihm ſoll auch der dritte Tag in der Woche den Namen Dinstag Däniſch Tyrstag erhalten haben, obgleich Andere dieſe Benennung von dem Teutſchen Urgotte und Stammvater Tuiſto oder Teut (Tuistag, Tistag, Dinstag) ableiten wollen.

U.

Ublanicza, ein Polniſcher Hausgott, deſſen Beſtimmung es war, über allen Hausrath zu wachen.

Uboze hießen im Ruſſiſchen Glauben die Seelen der Verſtorbenen, die man als Zwerge darſtellte, und ihnen als Hausgeiſtern Speiſe und Trank zum Opfer brachte. S. Kobolde.

Udainsakr (das Land der Unſterblichkeit) heißt nach den älteſten Religionsideen in Skandinavien eine Region, wo Krankheit und Alter alle diejenigen verlaſſen, die dahin kommen, ſo daß dort

r die Sünde (Hoder) vernichtet, nachdem von dieser die Tugend alder) ermordet wurde. Nach dem Untergange der Welt und der iſten Aſen bleibt Vali unbeſchädigt, und bewohnt mit Vidar, äner, Balder, und Thors Söhnen Modi und Magni die ue Götterwelt. In einem mehr hiſtoriſchen Sinne iſt Vali der nliche, den Saxo Bo nennt, und den Odin mit der Ruſſiſchen rſtentochter Rinda gezeugt hat.

Valkyren, Valkyriur (Todtenwählerinnen, von Val ein ufen Erſchlagener [daher Wahlſtatt], und Kyria, küren, d. i. hlen) ſind Nordiſche Schlachtgöttinnen in reizender Mädchengeſtalt , als Abgeordnete Odins, mit Schild und Lanze, mit Helm und mzer, auf flüchtigen Roſſen, den Augen der Sterblichen unſicht- r, das blutige Schlachtgewühl durchſchweben, über den Sieg ge- then, und den Helden den Tod wählen, d. i. die Seelen der Er- lagenen aufnehmen, und nach Valhalla geleiten. Dort aber ſind zugleich liebliche Aufwärterinnen, die den ſeligen Einherien den cher, mit Göttertrank gefüllt, kredenzen, und auch ſonſt Aufſicht er das Tiſchzeug und Trinkgeſchirr führen. Nach einem altnordi- en Gedichte ſind ihrer dreizehn an der Zahl, mit folgenden Na- en: Riſt (Erſchütterung, Zuſammenſchlagen), Miſt (Verwirrung), keggöld (Zeit der Beile), Skögul (Flucht), Hildur (Ta- erkeit), Thrudur (Standhaftigkeit), Hlök (Frohlocken), Her- ötör (Heeresfeſſeln), Göll (Geſchrei), Geiraulul oder Gei- höd (den Spieß tränkend, oder: Lanzenerhebung), Rangrith Wuth nach Beute) Rathgrith (Wuth des Gerichts, des Ur- eilſpruchs), Reginleif (bezwungenes Leben, Knechtſchaft). Außer eſen dreizehn kommen noch in Nordiſchen Geſängen vor: Hior- hrimul, Svipul, Sangrith, Gunnur (Gudur), Göndul, Geirskögul, Rota, und die jüngſte Norne Skuld (ſ. d. Art.). In der jüngern Edda werden Gudur, Rota und Skuld vor- ugsweiſe als diejenigen angegeben, welche auf das Schlachtfeld rei- n, die Fallenden zu erkieſen, und den Streit zu lenken. Nach räter (Nordiſche Blumen. S. 252 — 304) ſind die Valkyren nichts anderes als Perſonifikationen der Heldentugenden und der auf ſe,

nacht in die Stadt Salzburg, um in der dortigen Domkirche Gottesdienſt zu halten. In dieſem Berge ſoll auch Kaiſer Karl der Fünfte, nach Andern Kaiſer Friedrich (Vergl. Kyffhäuſer), an einem Tiſche ſitzen, um den ſein Bart ſchon mehr als zweimal herumgewachſen iſt. So wie das Barthaar zum drittenmal die letzte Ecke erreicht haben wird, tritt das Ende der Welt ein. Der Antichriſt erſcheint, auf den Feldern von Wals kommt es zur Schlacht, die Engelpoſaunen ertönen, und der jüngſte Tag iſt erſchienen.

Upſala war der Hauptſitz der altſchwediſchen Religion, und hatte einen prächtigen Tempel mit der Skandinaviſchen Götterdreiheit, Thor, Wodan und Friggo (Frigg, Frea, Freya). In Upſola, ſagt Adam von Bremen, iſt der Haupttempel der Schweden, er iſt ganz von Gold gemacht (totum ex auro paratum est), und das Volk verehrt darin drei große Götter in Bildſäulen: Unter dieſen ſitzt Thor in der Mitte an einem beſondern Speiſetiſch, rechts und links Wodan und Friggo. Thor führt ein Scepter (d. i. ſeinen Hammer), Wodans Bild iſt gewaffnet wie der Mars, und Friggo hat einen ungeheuern Phallus (ingenti priapo). Nach dem Volksglauben waltet Thor in der Luft, und herrſcht über Donner, Blitz, Wind, Regen, Heiterkeit und Früchte. Wodan iſt Kriegsgott, Friggo gibt Frieden und Luſt. Nach dieſem Glauben waren auch ihre Opfer beſtimmt; bei Seuchen und Hunger wurde dem Thor geopfert, vor dem Kriege dem Wodan, bei Hochzeiten dem Friggo. Rund um den Tempel war eine goldene Kette aufgehängt, und warf ihren Glanz auf die umliegenden Berge, in deren Thal der Tempel ſtand. Auch war dabei ein immergrüner Baum von unbekannter Art, und eine Quelle zu Opfern, worein zuweilen ein lebendiger Menſch für das Gelübde des Volkes verſenkt ward. Der heilige Baum und die Quelle erinnern ſehr an die Eſche Ygdraſil und den Urdarborn.

Urd (Vergangen), in der Skandinaviſchen Mythologie eine von den drei großen Schickſalsgöttinnen oder Nornen. Die zwei übrigen heißen Verande (Gegenwärtig) und Skuld (Künftig). S. Nornen.

Urdarborn oder Vurdarborn (Born der Urzeit, der Vergangenheit), nach der Skandinaviſchen Mythologie der Brunnen bei der Eſche Ygdraſil, an welchem die Nornen wohnen, und mit deſſen Waſſer ſie täglich dieſen Weltbaum begießen. S. Nornen.

Urgiafa, eine von den neun Rieſenjungfrauen, mit welchen der Skandinaviſche Odin den Gott Heimdal am Rande der Welt gezeugt hat.

Uſlad. S. Oſlad.

Utgard (das äußerſte Ende der Welt). Unter dieſer Benennung verſtand man in der Skandinaviſchen Mythologie die Länder, die nördlich und nordöſtlich von dem Gebiethe der Aſen gegen das Eismeer hinlagen, und, mythiſch zu reden, von Rieſen bewohnt waren. Man nannte ſie auch Jötnagardar.

Utgardsloke oder Ugarthilok, in der Skandinaviſchen Mythologie der Beherrſcher von Utgard (ſ. d. vorhergeh. Art.). Vergl. Thor.

V.

In allen Skandinaviſchen Namen wird das V wie W ausgeſprochen).

Vafthrudner, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Rieſe, mit dem ſich Odin unter dem Namen Gangler in einen Wettſtreit des Wiſſens eingelaſſen hat. S. Odin.

Vaganoff, ein Däniſcher Kriegsgott mit einem Federbuſch auf dem Helme, einem bloßem, auf die Erde geſtemmten Schwerte

und der jeden Abend wieder lebendig wird, um den folgenden Tag auf's neue geschlachtet, gekocht und aufgezehrt zu werden. Sie trinken mit den Göttern Aul (Bier oder Meth), ein herrliches Getränk, welches aus dem Euter der Ziege Hejdrun so reichlich fließt, daß davon alle Einherien jeden Tag trunken werden können. Diese Ziege steht vor Valhalla, und frießt von dem Baume Läradur Zweige und Knospen ab. Eben dasselbe thut auch ein Hirsch, Aejthyrner, aus dessen Geweih es fortwährend in den Brunnen Hvergelmer tropft, so daß davon alle Höllenflüsse entstehen. — Bei der Mahlzeit sind alle männliche Gottheiten zugegen, und essen mit den Einherien. Odin sitzt oben an, bedarf aber keiner Speise, sondern gibt das, was ihm vorgesetzt wird, zwei Wölfen, die neben ihm stehen, Gere (Gierig) und Freke (Verzehrend) genannt. Dafür trinkt er aber, und zwar nur er allein, den köstlichsten Wein, den ihm die zwei Walkyren Rista und Mista als seine Mundschenkinnen darreichen. Auch Odins beide Raben, Hugin und Munin, die er jeden Morgen in alle Welt aussendet, kommen um Mittag nach Valhalla zurück, sitzen ihm während des Mahls auf den Schultern, und sagen ihm ins Ohr, was sie auf der Erde gehört und gesehen. So dauert dieß Heldenleben fort, bis zum Ende der Welt, wo auch Valhalla vergeht, und die alte Natur durch den Weltbrand zerstört wird, um wieder aus sich selbst verjüngt und schöner mit andern Göttern und andern Himmeln hervorzugehn. Dann werden die Helden Valhallas in einem dieser Himmel, Brymer genannt, in alle Ewigkeit wohnen, und sich auch da des edelsten Trankes erfreuen.

Vali oder Ali, auch Vale und Vile (Kraft, Stärke), nach der Skandinavischen Mythologie Odins und der Rinda Sohn, tapfer im Streite, und ein trefflicher Schütz. Nach der Voluspa war er nur eine Nacht alt, als er den Höder, Balders Mörder, tödtete. Vielleicht — bemerkt Suhm — ist Vali das Symbol des Tages, der die Nacht (den blinden Höder) vertreibt, nachdem diese den Glanz der Sonne (den Balder) vernichtet hat. Nach Mone's Deutung ist Vali die Reue, Buße und Strafe, die den Haß

oder die Sünde (Hoder) vernichtet, nachdem von dieser die Tugend (Balder) ermordet wurde. Nach dem Untergange der Welt und der meisten Äsen bleibt Vali unbeschädigt, und bewohnt mit Vidar, Häner, Balder, und Thors Söhnen Modi und Magni die neue Götterwelt. In einem mehr historischen Sinne ist Vali der nemliche, den Saxo Bo nennt, und den Odin mit der Russischen Fürstentochter Rinda gezeugt hat.

Valkyren, Valkyriur (Todtenwählerinnen, von Val ein Haufen Erschlagener [daher Wahlstatt], und Kyria, küren, d. i. wählen) sind Nordische Schlachtgöttinnen in reizender Mädchengestalt die, als Abgeordnete Odins, mit Schild und Lanze, mit Helm und Panzer, auf flüchtigen Rossen, den Augen der Sterblichen unsichtbar, das blutige Schlachtgewühl durchschweben, über den Sieg gebiethen, und den Helden den Tod wählen, d. i. die Seelen der Erschlagenen aufnehmen, und nach Valhalla geleiten. Dort aber sind sie zugleich liebliche Aufwärterinnen, die den seligen Einherien den Becher, mit Göttertrank gefüllt, kredenzen, und auch sonst Aufsicht über das Tischzeug und Trinkgeschirr führen. Nach einem altnordischen Gedichte sind ihrer dreizehn an der Zahl, mit folgenden Namen: Rist (Erschütterung, Zusammenschlagen), Mist (Verwirrung), Skeggöld (Zeit der Beile), Skögul (Flucht), Hildur (Tapferkeit), Thrudur (Standhaftigkeit), Hlök (Frohlocken), Herfiötör (Heeresfesseln), Göll (Geschrei), Geiraulul oder Geirahöd (den Spieß tränkend, oder: Lanzenerhebung), Rangrith (Wuth nach Beute) Rathgrith (Wuth des Gerichts, des Urtheilspruchs), Reginleif (bezwungenes Leben, Knechtschaft). Außer diesen dreizehn kommen noch in Nordischen Gesängen vor: Hiorthrimul, Svipul, Sangrith, Gunnur (Gudur), Göndul, Geirskögul, Rota, und die jüngste Norne Skuld (s. d. Art.). In der jüngern Edda werden Gudur, Rota und Skuld vorzugsweise als diejenigen angegeben, welche auf das Schlachtfeld reiten, die Fallenden zu erkiesen, und den Streit zu lenken. Nach Gräter (Nordische Blumen. S. 252 — 304) sind die Valkyren nichts anderes als Personifikationen der Heldentugenden und der auf

einander folgenden Momente einer entscheidenden Schlacht. Daher das tiefe Stillschweigen über ihren Ursprung. Sie sind weder Töchter des Himmels, noch Töchter der Hölle; weder von Göttern gezeugt, noch von sterblichen Müttern geboren; sondern die lebhafte Einbildungskraft begeisterter Dichter fand Gelegenheit die abstrakten Begriffe jener Heldentugenden und Schlachtmomente zu personifiziren, und weil sie alle durch Wörter weiblichen Geschlechtes ausgedrückt sind, sie zu weiblichen Gottheiten zu erheben, die dann bei einem so sinnlichen Volke, wie die Norder waren, sehr leicht und bald in den religiösen Glauben übergingen. Diese Ansicht Gräters empfiehlt sich noch besonders durch die Art, wie er sie erklärt: Das Zeichen zum Angriff und der Anfang der Schlacht geschah durch Zusammenschlagen der Schilde, Rist; auf ihn folgt Verwirrung, Mist; dann die Zeit der Beile, Skeggöld, die Schlacht beginnt, die Heere rücken zusammen und kämpfen. Das eine Heer wird geschwächt und flieht, Skögul; das andere Heer streitet mit Tapferkeit, Hildur; und Standhaftigkeit, Thrudur; siegt daher auch mit Frohlocken, Hlöck; wirft die Ueberwundenen in Fesseln, Herfiötör; triumphirt über sie mit Freudengeschrei, Göll; und erhebt die Lanzen zum Zeichen des Triumphs, Geirahöd; wüthet vor Begierde, Beute zu machen, Rangrith; über die Besiegten wird das grausame Urtheil gesprochen, Radgrith; sie kommen in Knechtschaft, Reginleif. Die Valkyren, die den Helden einen so ruhmvollen Tod bereiteten, die sie nach Valhalla in die Wohnung der Glückseligkeit führten, und ihnen dort den Göttertrank reichten, mußten den kriegerischen Nordern als die wohlwollendsten Göttinnen, als die angenehmsten Bothschafterinnen, als die lieblichsten Mädchen erscheinen. Allein eben diese reizenden Jungfrauen werden zu den furchtbarsten Göttinnen, wenn die Dichter ihre Todeswahl beschreiben. Indessen fließen doch beide Vorstellungen aus Einer Quelle; nur vergißt man in dem Augenblick, wo sie das blutige Amt verrichten, ihrer Reize, und das Würdige ihres heldenmäßigen Anstandes geht in das Schauerliche über. Bestätigung des Gesagten enthält ein altnordischer Gesang, der den Valkyren selbst zugeschrieben wird, und über welchen Gräter in seinen Nordischen Blumen Folgendes liefert:

Im eilften Jahrhunderte bekriegte Sigtryg mit dem seidenen Bart seinen rechtmäßigen Vater Brian, König von Irland. Sigurd Lödwisson, ein Jarl (Graf) der Orkadischen Inseln und der Seekönig Brother kamen ihm auf einer Flotte mit einem beträchtlichen Heere zu Hülfe. Es kam zu einer blutigen Schlacht. Jarl Sigurd und seine Krieger wurden in Stücke zerhauen, und Sigtryg war in Gefahr, eine gänzliche Niederlage zu erleiden. Auf einmal wandte sich das Glück. Sein Vater, König Brian, blieb im Gefechte, und Sigtryg triumphirte als König von Irland. Am Tage der Schlacht sah Darrader, ein geborner Kathnesser, viele Personen zu einem in der Nähe befindlichen Hügel reiten, an dem sie alle verschwanden. Aus Neugierde nahte er sich dem Hügel, und schaute durch eine Oeffnung hinein. Da sah er zwölf Mädchen an einem Weberstuhle beschäftigt. Sie webten ein Todesgewebe, und sangen dabei dieses Lied:

Aufziehen, aufziehen,
Zum Gericht der Helden
Die Pfeilenwolken
Des Weberbaums!
Es regnet Blut!
Schon wird auf Spieße
Das graue Gewebe
Der Krieger gespannt!
Die Schwestern füllen's
Mit blutigem Einschlag
Von Randvers *) Mord!

Das Gewebe wird gewebt
Mit Gedärmen der Menschen,
Angezogen die Fäden
Von Männerschädeln!
Spieße die Tritte,
In Blut getaucht!

*) Der einheimische Name des Seekönigs Brother.

Eisern die Rüstung!
Pfeile die Schiffchen!
Mit Schwertern schlagen wir fest
Dies Gewebe des Siegs!

Es kommen zu weben,
Mit gezogenen Schwertern,
Hildur, Hiorthrimul,
Sangridur, Svipul!
Der Schaft wird berſten,
Der Schild wird krachen,
Und raſſeln an den Schild
Das ſpaltende Schwert!

Wir weben, wir weben
Das Gewebe der Schlacht!
Dies Schwert war einſt
Des jungen Königs Schwert!
Laßt uns gehen,
Und laßt uns fliehen,
Und waten in die Schlacht,
Wo unſre Freunde
In Waffen ſchon glühn!

Wir weben, wir weben
Das Gewebe der Schlacht!
Hinaus! Hinaus!
Dem König gefolgt!
Schon ſahen draußen
Gunnur und Gondul
(Sie folgten dem König)
Die blutenden Schilde! *)

Wir weben, wir weben
Das Gewebe der Schlacht

*) Um den König Brian war eine Schildburg geſchlagen, vor welcher eine Bedeckung ſtand, die ganz niedergehauen wurde.

[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]
[illegible]

Und Irland erwartet
Ein großer Schmerz,
Den die Menschheit niemals
Vergessen wird!

Schon ist das Gewebe gewebt!
Blut bethauet das Schlachtfeld
Die Länder durchfluthet
Der Krieger Mord!

Schauerlich, schauerlich ist's
Zu schauen umher,
Wie durch den Himmel
Blutwolken ziehn.

Roth wird die Luft
Von Menschenblut,
Eh' unser weissagendes
Lied verhallt!

Wir singen, wir singen
Dem jugendlichen König
Gesänge des Triumphs!
Heil den Singenden,

Und Heil dem Gesang!
Horcher am Hügel,
Vernimm dies Lied,
Und sing's daheim
Den Kriegern vor!

Wohlauf ihr Schwestern,
Die Schwerter geschwenkt!
Von hinnen, von hinnen,
Mit eilenden Rossen
Hinweg von hier!

So sangen sie, und jede riß an dem Todesgewebe, und behielt das blutige Stück. Darrader ging fort. Jene kamen heraus aus dem Hügel. Jede bestieg ihr Pferd. Sechs flogen nach Mitternacht, und sechs nach Mittag.

Die weiße Farbe der Valkyren wird immer als wesentlich bemerkt. Sie reiten in der Luft. Aus den Mähnen ihrer Rosse träufelt Thau und Regen, fährt Hagel in die Bäume, und kommt gutes Jahr den Menschen. Sie sind beständige Feindinnen der Riesenweiber, und verlieren nichts von ihrem Wesen, wenn sie sich auch mit Menschen vermählen. Zu den Valkyren können auch die Nordischen Amazonen oder Schildmädchen gezählt werden, wie Brynhildur (Brunhild), Aulruna, Svanvita, Godrun, u. a. m., die wegen ihrer ungewöhnlichen Heldenthaten nach ihrem Tode zu Valkyren oder Schlachtgöttinnen erhoben wurden. Nornen und Valkyren — sagt Mone — sind verwandt, und darum Gegensätze. Beide sind himmlische Wesen; jene die Wassermädchen in der Tiefe, diese die Wolkenjungfrauen in der Luft; jene pflegen den Lebensvogel, den weißen Schwan, in der lichten Quelle, diese sättigen im Blutbach der Schlacht den schwarzen Raben, den Leichenfresser (s. Hräsvelgur). Allein die Valkyren sind Weberinnen wie die Nornen, Lichtwesen wie diese: Skuld ist Norne und Valkyrie zugleich. Die Valkyren sind endlich die Mütter der Wiedergeburt; daher Todesgöttinnen für dieses Leben, aber in der andern Welt schenken sie denen, die durch ihre Wahl gefallen, Bier oder Meth ein, sind also

die Nährweiber der Heldenſeelen in jener Welt, ihre Mütter und Säugammen, die der Teutſchen Heldenſinn zu Mundſchenkinnen umgebildet. Bedenke man — fährt Mone fort — wie auch in dieſem Zug des Glaubens der Tod in der Schlacht bei den Teutſchen ſo hoch geſtellt wird, wie in ihm allein die Wiedergeburt gegründet iſt, und überhaupt hier der große Satz erſcheint, daß jeder Geburt ein Tod vorausgehen muß, und darum mit dem Tode die Unſterblichkeit gegeben ſey. Wen die Valkyre zum Geliebten erwählt, der ſtirbt in der Schlacht; die Liebe iſt daher jener gewaltſame Tod, der aller Geburt vorhergeht, und in dem alle Fortdauer liegt. Darum ſind die Valkyren gute Weſen, ſie reiten auf dem Nebel in der Luft, der fruchtbaren Regen bringt, und unſre ſinnvolle Sprache hat in dem Worte Wolken ihr Andenken aufbehalten. — Schließlich wird noch bemerkt, daß die Valkyren auch unter der Benennung Diſen vorkommen, ein Name, der auch den eigentlichen Nordiſchen Göttinnen oder Aſinnen in ihrer Geſammtheit beigelegt wird. Vergl. Nornen.

Van, einer von den Skandinaviſchen Höllenflüſſen (ſ. d. A.).

Vanadis (Vanengöttin), ein Beiname der Skandinaviſchen Göttin Freya.

Vanaheim, eine von den neun Welten im Nordiſchen Glauben, zur Wohnung der Vanen beſtimmt; oder, mehr hiſtoriſch aufgefaßt, das Land der Vanen (ſ. d. Art.).

Vanen. In der Skandinaviſchen Mythologie ſind die Vanen eine von den Aſen verſchiedene Völkerſchaft, mit welcher dieſe einen langen Krieg führten, bis endlich zwiſchen beiden Friede geſchloſſen, und von den Vanen Niord mit ſeinen Kindern Freyr und Freya, von den Aſen hingegen Häner und Mimer wechſelſeitig als Geißel ausgeliefert wurden. Zur Bekräftigung des Friedensſchluſſes ſpuckten auch beide Theile in ein Gefäß, aus welchem Stoffe dann die Aſen den weiſen Quaſer (ſ. d. Art.) erſchufen. Die Vanen, welche die

Edda sehr oft das Volk der Weisheit nennt, unterschieden sich in Sinn und Lebensart von den Asen. Die Ehe zwischen Geschwistern, die den Asen ein Gräuel schien, war bei ihnen erlaubt, und die Zauberei Seid (s. d. Art.), die erst durch die Vanentochter Freya zu den Asen kam, war bei ihnen allgemein im Gebrauche. Mone, der die Vanen so wie die Asen keineswegs für geschichtliche Völker, sondern für Grundideen der Nordischen Religion hält, erklärt die Vanen für das Symbol der Gedanken und des reinen Geistes, der allem Materiellen feind ist. Man mag aber den Skandinavischen Glauben historisch oder symbolisch auffassen, so können die Vanen stets als das ältere Göttergeschlecht im Gegensatze des neuern, in dem Wesen Odin koncentrirten Asengeschlechtes angenommen werden. Vergl. Asen.

Wänersee. S. Mälar-See.

Var, die Nordische Göttin der Wahrheit, der Treue, der Gelübde, und vorzüglich der Schwüre und Versprechungen zwischen Ehegatten. Sie ist eine strenge Rächerin jedes Treubruchs, besonders aber der Untreue in der Liebe. Nach der jüngern Edda ist sie und die Asin Vör (s. d. Art.) eine und dieselbe Göttin.

Vasuthr (ungestümmes Wetter), eigentlich eine physikalische Personifikation, die in die Skandinavische Mythologie gehört, und an die sich noch andere zur mythischen Bezeichnung verschiedener Witterungsmomente anschließen. Vasuthr zeugte nemlich den Vindloni oder Vindsvaler (Eiswind), der mit Grimmer (Grimmkälte) und Svalbriostatur (Kälte athmend) in Verwandschaft steht. Svasuthr (Sanftwehen) zeugte den Sommer.

Vaund, nach der Skandinavischen Mythologie einer von den Höllenflüssen (s. d. Art.).

Ve, nach der Skandinavischen Mythologie der Bruder des Odin und des Vile, mit welchen er an der Erschaffung der Welt und des ersten Menschenpaares Theil nahm. S. Odin. Alfadur.

Vedurfölner (Wetter-Verberger) heißt in der Skandinaviſchen Mythologie der Habicht, der ſich zwiſchen den Augen des auf der Eſche Ygdraſil ſitzenden Adlers befindet. S. Ygdraſil.

Vegsvinn, einer von den Skandinaviſchen Höllenflüſſen (ſ. d. Art.).

Veleda (ſpr. Weleda), eine vorzügliche Wahrſagerin der Teutſchen, die faſt wie eine Göttin verehrt, und deren Ausſprüche für untrüglich gehalten wurden. Der Sage nach war ſie eine edle Jungfrau aus der Nation der Brukterer am Ufer der Lippe, und lebte im erſten Jahrhunderte unſrer Zeitrechnung. Um die Ehrfurcht des Volkes zu ſteigern, ließ ſie ſich vor keinem Menſchen ſehen, ſondern gab nur von einem hohen Thurme durch einen ihrer nächſten Anverwandten den Rathfragenden Antwort. Vielleicht geſchah dieß auch aus bloßer Vorſicht. Ihr Anſehen ſtieg durch die Prophezeihung, die ſie zu Gunſten der gegen die Römer unter Civilis empörten Teutſchen machte, und die auch pünktlich in Erfüllung ging. Zuletzt wurde ſie aber unter Veſpaſian als Gefangene nach Rom gebracht, und im Triumphe aufgeführt. Uebrigens herrſcht über dieſe Prophetin ein ſo tiefes Dunkel, daß man von ihren Verhältniſſen nichts mit Gewißheit angeben kann. Vielleicht iſt ſie mehr als ein beſtehender Charakter, denn als eine eigene Perſon zu betrachten. In dieſer Beziehung hat man auch das in Thüringen bekannte geiſterartige Weſen Holla oder Frau Holle mit ihr in Verbindung bringen wollen.

Venus. Nach einer alten Thüringiſchen Sage hauſ'te in dem Horſelberge, nicht fern von Eiſenach, Frau Venus, eine reizende und mächtige Fee, gleichſam die Königin der weiblichen Elementargeiſter, die Gebietherin aller zärtlichen Nixen, Ondinen, Sylphiden und Gnomiden, welche unter dem menſchlichen Geſchlechte ſich Liebhaber ſuchten und fanden. In ihrem Zaubergebiethe, nach ihr der Venusberg genannt, hielt ſie offenen Hof, wohin ſie alle Freuden eines luſtigen Wohllebens bannte, und wo jedem ſinnlichen Drange der höchſte Genuß winkte. Viele wallten zu dieſem Freudenhofe, und

unter diesen zeichnete sich besonders, der edle Tannhäuser aus, von dem noch jetzt in einigen Gegenden des Thüringerwaldes manches Volkslied bekannt seyn soll. Tannhäuser — so geht die Sage — war in den Venusberg zu den schönen Mädchen gerathen, und verlebte dort ein Jahr der üppigsten Freude. Von seinem erwachenden Gewissen getrieben, verließ er endlich den Ort, und machte sich auf gegen Rom, um vom Papst Urban Nachlaß seiner Sünden zu erlangen. Als er aber gebeichtet hatte, daß er auch ein ganzes Jahr im Venusberge zugebracht, da sprach der Papst: „Wann diese dürre Stecken, den ich hier in der Hand halte, grünen wird, sollen dir deine Sünden verziehen seyn, und nicht anders." Tannhäuser sagte darauf: „Und hätt' ich nur ein Jahr leben sollen, so wollte ich solche Reue und Buße gethan haben, daß sich Gott erbarmt hätte." Aus Verzweiflung ob seiner Verdammung begab er sich von neuem, und zwar auf immer in den teuflischen Berg. Aber in Rom fing nach drei Tagen des Papstes Stecken zu grünen an, und er sandte Bothen in alle Welt, um Tannhäusern aufzusuchen. Aber der saß schon im Berge, und lebte wieder in sündhafter Lust. Dort muß er sitzen bis zum jüngsten Tag, wo ihn vielleicht Gott anderswo hin weisen wird. — „Und kein Priester — so schließt die Sage — soll einem sündigen Menschen Mißtrost geben, sondern verzeihen, wenn er sich anbiethet zu Buß und Reue." Seit dieser Zeit sitzt der treue Ekhart (s. d. Art.) an dem Berge, und warnt die Menschen, nicht hineinzugehen. Er ist derselbe der auch dem wüthenden Heere (s. d. Art.) voranzieht, und dem Wanderer rathet, aus dem Wege zu gehen.

Verdande (Während, Gegenwärtig), nach der Skandinavischen Mythologie eine von den drei großen Schicksalsgöttinnen oder Nornen. Die zwei andern heißen Urd (Vergangen) und Skuld (künftig).

Vestri (West), nach der Skandinavischen Mythologie einer von den vier Zwergen, die den Himmel an seinen vier Ecken unterstützen, und durch ihr wechselseitiges Blasen den Wind hervorbrin-

1. Die drei übrigen Zwerge sind: Austri (Ost), Südri (Süd), ordri (Nord).

Vid, einer von den Skandinavischen Höllenflüssen (s. d. A.).

Vidar, nach der Skandinavischen Mythologie der Gott der rschwiegenheit, Odins Sohn von der Riesin Gridur. Er ist ch Thor der stärkste unter den Asen, und leistet den Göttern ülfe in allen Gefahren. Er trägt einen merkwürdigen, ungemein ken Schuh, der aus den Lederstücken gemacht ist, die von den huhen der Menschen vor den Zehen und hinter den Fersen abge- nitten werden. Darum soll jeder, der es mit den Asen gut meint, ht versäumen, jene Lappen abzuschneiden und wegzuwerfen. Beim tergange der Welt kämpft Vidar mit dem Fenriswolfe, setzt n seinen, mit dem dicken Schuh bekleideten Fuß in den Untertheil s Rachens, und reißt ihm mit der Hand die obere Kinnlade so it auf, daß der Wolf davon umkommen muß. Vidar bleibt von urturs Flammen unbeschädigt, und lebt dann mit Vali, Bal- r, Hoder, Häner und den beiden Söhnen Thors, Modi und agni, in der neuen Götterwelt, wo sie sich auf dem Platze, wo edem Walhalla stand, eine neue Wohnung bauen. — Vidars, chuh — sagt Mone — ist unverkennbar ein Zeichen des Heiles, il er dem Verderben Maaß und Ziel setzt (den Fenris tödtet), so das Maaß selber ist; daher ja nach Schuhen gemessen wird. aß die Nordländer mit ihren Schuhen begraben wurden (s. Tod- ngebräuche), hängt ohne Zweifel mit der Sage von Vidar zusam- en: nimmt man dazu, daß die Handbedeckung Handschuh, die cheide des Schwertes auch Schuh heißt, so liegt wohl in Schuh e allgemeine Bedeutung von Schutz, wodurch er denn auch ein Zei- en des Heiles seyn konnte. Selbst der Drudenfuß (Truthenfuß) er das heilige Fünfeck, dieses magische Schutzmittel, ist nichts an- rs als der Handschuh mit fünf Fingern, oder der Fuß mit seinen hen. Auch Thors Eisenhandschuhe, und die Sage, wie er in ei- m Handschuh übernachtet, so wie Loke's Zauberschuhe verdienen dieser Rücksicht beachtet zu werden.

Vidblainn, im Skandinaviſchen Glauben der dritte Himmel, wo die Lichtelfen wohnen. S. Himmel.

Vidolf, ein Name, der nach dem Liede Hyndla's (ſ. d. A.) die Stamm-Mutter aller Nordiſchen Wahrſagerinnen oder Hexen bezeichnet.

Vidr, ein Beiname des Skandinaviſchen Hauptgottes Odin.

Vidrer oder Vidur, ein Beiname des Skandinaviſchen Urgottes Alfadur.

Vielona, der Seelenherr der eigentlichen Polen. Ihm ward geopfert, wenn nach der Volksreligion die Todten geſpeiſ't wurden, wobei man kleine geröſtete, und etwas angebrochene Kuchen auf die vier Ecken des Grabes legte.

Vigridr, nach der Skandinaviſchen Mythologie die Ebene, auf welcher beim Weltuntergange die entſcheidende Schlacht zwiſchen den Aſen und Surturs Schaaren vorfallen wird. Sie iſt nach jeder Seite hundert Meilen lang.

Vile, nach der Skandinaviſchen Mythologie der Bruder des Odin und Ve. Alle drei erſchufen gemeinſchaftlich das erſte Menſchenpaar. S. Odin. Alfadur.

Vile. S. Vali.

Vilmeid, nach dem Liede Hyndlas (ſ. d. Art.) der Stammvater aller Nordiſchen Wahrſager oder Weiſen.

Vimr, ein außerordentlich großer Fluß, den der Skandinaviſche Gott Thor durchwaten mußte, als er zum Rieſen Geirrod reiſ'te. S. Thor.

Vin und Vina, zwei Skandinaviſche Höllenflüſſe (ſ. d. A.)

Vindalf, nach der Skandinaviſchen Mythologie ein Zwerg, der über die vier Zwerge Auſtri, Veſtri, Südri und Nordri die Aufſicht führt, und ihnen befiehlt, wann ſie durch ihr wechſelſeitiges Blaſen Wind machen ſollen. Darum reitet er auch beſtändig am Himmelskreiſe herum.

Vindheim, eine von den neun Welten im Nordiſchen Glauben, zur Wohnung der Seelen beſtimmt.

Vingolf (freundlicher Pallaſt), nach der Skandinaviſchen Mythologie der glänzende Pallaſt der Freundſchaft, und der gewöhnliche Aufenthaltsort der Göttinnen.

Vith, einer von den Skandinaviſchen Höllenflüſſen (ſ. d. A.).

Vodha, ein Wendiſcher Gott zu Rhetra verehrt, der vielleicht mit dem Teutſchen Wodan (Odin) einerlei iſt. Sein aufgefundenes Metallbild von ſechs Zoll Höhe iſt ſehr ungeſtaltet, mit mehreren Geſichtern vor- und rückwärts, von welchen verſchiedene Linien herablaufen, die man bald für Schlangen, bald für Verlängerungen des Bartes gehalten hat. Nach Andern iſt dieſer Gott rein Sláviſch, und ſein Name wird von Woda Führer, abgeleitet; woraus man dann auch das Wort Wegwoda, Kriegsführer, Herzog, erklären will.

Volen oder Völven hießen im Alterthume die Nordiſchen rieſenartigen Zauber- und Wahrſageweiber (Spaadiſen), die man jetzt Trollquinnor und Spaquinnor nennt, und die dasſelbe ſind, was im ſüdlicheren Teutſchland die Hexen (ſ. d. Art.); wenigſtens kann man die Volen mit allem Fug als die Vorläuferinnen der Hexen annehmen. Ihr Gegenſatz ſind gewiſſermaſſen die Nornen und die Valkyren; denn die Zauberei der Volen beruhte mehr auf der Unterwelt, die Weiſſagung der andern aber richtete ſich mehr zum Ueberirdiſchen. Die Volen trieben die Zauberei Seid wie die Aſen, und noch andere Arten der Zauberkunſt; und

bezauberten Ring auf ihrem Finger. Dieſen zog er ab, und behielt ihn. Da verſchwand plötzlich die Liebe des Königs, und er befahl die Leiche zu begraben. Jetzt aber wandte ſich ſein Sinn auf ſeinen Begleiter; ſo daß dieſer in der Gunſt des Königs immer höher ſtieg, und beſtändig um ihn ſeyn mußte. Wie ſehr ihn nun auch das Volk wegen ſolch hoher Gnade glücklich pries, ſo war er es dennoch keineswegs; denn er hatte dadurch das theuerſte Gut, ſeine Freiheit, gänzlich verloren. Er beſchloß daher der Liebe des Königs freiwillig zu entſagen, und ſo ſeine Freiheit wieder zu gewinnen. Um ſeinen Zweck zu erreichen, warf er, als er einſt mit dem Könige durch den Gurre-Wald ritt, den Zauberring in einen Moor. Und von jetzt an war der König an dieſen Ort wie gebannt; nur hier konnte er ruhig und zufrieden ſeyn. Er baute hier Gurre-Schloß, und jagte in den Wäldern Tag und Nacht. Ja ſo lieb ward ihm der Ort, daß er einſt die frevelnden Worte ſprach: „Gott mag ſein Himmelreich behalten, wenn er mich nur im Gurre-Wald jagen läßt.“ Und ihm geſchah nach ſeinem Wunſche. Denn jetzt reitet er alle Nächte von Burre nach Gurre, und iſt im ganzen Land als der fliegende Jäger bekannt, und in einigen Gegenden nennt man ihn wohl auch den fliegenden Markolfus. Wenn er ſich nähert, hört man erſt ein Huien und Lärmen und Peitſchknallen in der Luft. Dann geht jedermann bei Seite, oder ſtellt ſich hinter die Bäume. Nun kommt der ganze Jagdzug. Vor ihm eilen die kohlſchwarzen Hunde, die hin und her laufen, in die Erde ſchnüffeln, und die glühenden Zungen aus dem Halſe hangen laſſen. Dann ſieht man Waldemar im ſauſendem Gallop auf ſeinem ſchneeweißen Pferde; zuweilen hält er ſeinen eigenen Kopf unter dem linken Arme. Wo er durchzieht, ſpringen Riegel und Thore auf, und oft geht ſein Weg ſogar über die Dächer. Die Gegend Gurre liegt wenige Meilen von Helſingör, der Heimat Hamlets, wo man das Grabmahl dieſes Shakſpeareſchen Helden zeigt, und zugleich erzählt, daß er, wie Waldemar, als fliegender Jäger durch die Luft jagt, aber auf einem ſchwarzen Pferde, weil er ein Mörder war, der nun größere Qualen leidet; während Waldemar, als ein mehr Unſchuldiger, immer ein weißes Roß reitet. — Von Heinrich IV., Könige in Frankreich, wird

Von ihnen stammen die Böttelys (Schutzsteine gegen die Macht der Meinvötter), die eben das sind, was die Belemniten (s. d. A.), und auf Teutsch Alpschoße und Alpensteine heißen; woraus man auf eine Verwandschaft zwischen Alper (Alp), Alfer (Elfen), und Vötter schließen könnte.

Vulcanus. Wenn Tacitus sagt, daß die Teutschen den Vulkanus verehrten, so spricht er nach Römischer Ansicht, und gibt einem urteutschen Gotte einen Römischen Namen, unter welchem wohl am wahrscheinlichsten der Donnergott Thor, oder das Feuer selbst als vergöttertes Element zu verstehen ist.

W.

Wahrsagen, Wahrsager. Wahrsagen heißt, aus zufälligen Ereignissen künftige Dinge vorhersagen. Die den Menschen so natürliche, mit dem Triebe nach Glückseligkeit verbundene Neigung oder vielmehr Begierde, die Zukunft zu erforschen, hat zu allen Zeiten und bei allen Völkern Wahrsager und Wahrsagerkünste hervorgebracht. Selbst die heil. Schrift, die älteste Urkundensammlung, spricht davon, und erzählt, daß Saul, der erste König der Juden, die Wahrsager und Zeichendeuter aus dem Lande vertrieb; obgleich er später selbst vor der Schlacht, die ihm Thron und Leben kostete, die bekannte Wahrsagerin oder Hexe von Endor um sein Schicksal befragte. Die Aegyptier und Griechen hatten ihre Orakel, und bei den Römern war die Wahrsagerkunst in ein System gebracht, das einen Theil ihrer Religion ausmachte, und von den Häuptern des Staates, oder den verschiedenen politischen Partheyen zu ihren jedesmaligen Absichten schlau benützt wurde. — Die alten Teutschen bedienten sich, um die Zukunft zu erforschen, vorzüglich des Looses (s. d. Art.); beobachteten aber auch den Flug und die Stimmen der Vögel, und hatten geheiligte weiße Pferde, die für Vertraute der

dem Ritter, wie er ſchon auf dieſer Jagd war, und mitten im Walde ein ungeheurer wilder Eber auf ihn losſtürzte, und mit ſeinen großen Hauern ihn ſo ſtark verwundete, daß er davon ſtarb. Erſchrocken fuhr er vom Schlafe auf, und erzählte den Traum dem Geiſtlichen, der ihn endlich durch Bitten und Warnen zu dem Entſchluß brachte, den Tag zu Hauſe zu bleiben; aber dennoch mußten ſeine Leute in den Wald, von welchem ihm geträumt hatte, um zu ſehen, ob wirklich ein wilder Eber dort hauſe. Mit Ungeduld erwartete er ihre Rückkunft, und mit Erſtaunen vernahm er, daß man das ungeheure Thier wirklich getroffen, und glücklich erlegt habe; und da man es brachte, erkannte der Ritter ſofort dasſelbe Thier, welches er im Traume geſehen hatte. Statt nun Gott, der durch den Traum ihn warnte, zu danken, trat er mit frechem Uebermuth zu dem erlegten Thier, hob den Kopf desſelben in die Höhe, und ſpottete ſeiner Unmacht. Die Strafe folgte ſchnell auf ſeinen Uebermuth; denn indem er den Kopf des Ebers ſorglos fallen ließ, ritzte der krumme Hauer desſelben dem Ritter das Bein auf. Die Wunde wurde gefährlich, und zwar dergeſtalt, daß der Ritter in einigen Tagen daran ſtarb. Da er ſein Ende herannahen ſah, wurde er wüthend, fluchte Gott und der Vorſehung, und ſtieß unter andern den Wunſch aus, daß er gern auf alle Seligkeit im Himmel Verzicht leiſten wolle, wenn er nur bis ans Ende der Welt jagen könnte. Dieſer Wunſch wurde zu ſeiner Strafe erhört, und er muß nun bis zum jüngſten Tage, auf feuerſchnaubendem Roß, mit hölliſchen Hunden und Gefolge, unter Hörnergetöne und Hallo über Berg und Thal, durch Wald und Felder jagen. Seinem Zuge pflegt eine Nachteule voranzufliegen, welche das Volk die Tut-Ofel (ſ. d. Art.) nennt, und das Wild, worauf er vorzüglich Jagd macht, ſind die ebenfalls geſpenſtartigen Mooſleute (ſ. d. Art.). Eben ſo ausgebreitet iſt in Teutſchland die Sage vom Ritter Rodenſtein, oder, was einerlei iſt, von dem wilden Jäger des Odenwaldes am Rheinſtrome. Hierüber aus der Sagenſammlung der Brüder Grimm Folgendes. Nahe an dem zum Gräflich Erbachiſchen Amte Reichenberg gehörigen Dorfe Oberkainsbach, unweit dem Odenwalde, liegen auf einem Berge die Trümmer des alten Schloſſes Schnellerts. Gerade gegenüber, eine Stunde da-

ung der Nornen und Walkyren aber richtet ſich mehr zu dem Göttlichen oder Ueberirdiſchen. — Die Slaven hatten die meiſten Arten der Wahrſagerei mit den Teutſchen gemein; auch ſie weiſſagten aus dem Opferblute, aus dem Fluge der Vögel, den Flammen, Wellen u. ſ. w. Die Art des Looſes weiſet auch hier wie im Teutſchen Glauben auf Scythiſche Rhabdomantie (Weiſſagung durch Stäbe) zurück. Zur beſtimmten Zeit ſchnitt der Wahrſager ausgewählte Weiden- und Haſelſtecken unter ernſten Gebethformeln ab, und wickelte ſie in reiche Stoffe; man warf ſie dann auf die Erde, und weiſſagte wahrſcheinlich aus der Lage, wie ſie gefallen waren. Die Ruſſen hatten zweifarbige Ringe, und eben ſolche Holztäfelchen, Krutſchki genannt, die man in die Luft warf, und auch aus ihrer Lage, je nachdem die weiße oder ſchwarze Seite oben erſchien, die Zukunft auf Glück oder Unglück deutete. Daß die Slaven auch Pferdeorakel hatten, ſieht man an dem heiligen Roſſe des Svantewit (ſ. d. Art.).

Währwolf, ein in einen Wolf verwandelter Menſch; ein Geſchöpf des Aberglaubens jener Zeiten, wo man glaubte, daß Hexen und Zauberer die Menſchen in verſchiedene Thiere und Mißgeſtalten verwandeln könnten. Die erſte Hälfte des zuſammengeſetzten Wortes ſtammt nach Adelung von dem altteutſchen War, der Mann, ab; was hier zugleich auf das Lateiniſche Vir erinnern mag.

Waidalottes, auch Burskaiti genannt, waren bei den Preußen Prieſter einer niedern Ordnung. Sie hatten ihren erſten Namen von Waidin, Wiſſenſchaft, oder von Waydis, Weiſſagung; den zweiten von dem Gotte Wurskait, deſſen Diener ſie waren. Unter den Waidelotten waren Blinde und Lahme, Männer und Weiber; dieſe mußten aber ehelos bleiben, in und um Romowe wohnen, und ihr Geſchäft beſtand hauptſächlich im Wahrſagen. Die Männer verrichteten den Gottesdienſt unter Leitung des Criwe Criweito, unterhielten das ewige Feuer mit Eichenholz, und übten die Weiſſagung. Sie ließen ſich bei Begräbniſſen großer Herren mit verbrennen, und hatten Offenbarungen von den Todten, auf die ſie auch Loblieder machten. Jede Gemeinde hatte ihren Waido-

lotten wie einen Pfarrer. Er mußte die Opfer im öffentlichen und Privat-Gottesdienſte verrichten, für die Gemeinde bethen, und ſie mit den Göttern verſöhnen, auch das Volk berufen, wenn er eine Offenbarung, oder Feſte und Jahreszeit zu verkünden hatte. Er war verantwortlich, und wurde hart geſtraft, wenn er ſeine Pflicht nicht erfüllte. Auch die Prieſterinnen konnten ihre Gemeinde verſammeln, ſie beriefen aber meiſtens nur die Weiber.

Waizganthos, ein Fruchtgott in Litthauen, deſſen Feſt zu Ausgang Oktobers oder um Allerſeelen von den Jungfrauen auf folgende Art begangen wurde. Das größte Mädchen füllte ihre Schürze mit Kuchen, Sikies genannt, und ſtand mit einem Fuſſe auf einem Stuhle; in der Linken hatte ſie ein langes Stück Linden- oder Rüſchenbaſt, welches ſie hoch empor hob, und in der Rechten einen Krug Bier. In dieſer Stellung bethete ſie: „Waizganthos, gib uns ſo hohen Hanf, wie ich bin, und laß uns nicht nackend einhergehn.“ Darauf trank ſie das Bier, füllte den Krug abermals, goß ihn vor dem Gotte auf die Erde aus, und warf ihre Kuchen für ihn und ſeine Geiſter zum Schmauſe hin. Stand das Mädchen feſt auf dem Fuſſe, ſo war es ein gutes Zeichen; Wanken und Abwechſeln mit dem andern Fuſſe verſprach keinen guten Hanf.

Wälder. S. Haine.

Waldjungfrauen. S. Jvidien.

Walgina, ein Schutzgott der Hausthiere bei den Schleſiern und Polen.

Walpurgisnacht, die Nacht vor dem erſten Mai, welcher Tag in katholiſchen Ländern der heil. Walpurga gewidmet iſt. Der Aberglaube unſrer Vorfahren ließ vorzüglich in dieſer Nacht die Hexen thätig ſeyn, Unheil anzurichten, und ſich an gewiſſen Orten verſammeln, um die Befehle ihres Oberhauptes, des Teufels, zu empfangen. Man ſuchte dieſes ſo viel als möglich zu verhindern; da-

her kam in verſchiedenen Gegenden die Gewohnheit auf, in der Walpurgisnacht mit brennenden Strohwiſchen, die auf lange Stangen geſteckt wurden, herumzulaufen, oder auf den benachbarten Bergen, wo man Hexen-Zuſammenkünfte vermuthete, wiederhohlt zu ſchießen, wahrſcheinlich um die Hexen zu verſcheuchen. Wenn man bedenkt, daß der 1. Mai für die Landleute eine äußerſt wichtige Epoche iſt, weil mit ihm das ökonomiſche Jahr ſeinen Anfang nimmt, viele Pachtkontrakte mit dieſem Termin in Wirkſamkeit treten, und die Feldarbeiten vorzüglich von dieſer Zeit an betrieben werden: ſo iſt es leicht einzuſehen, wie der gemeine Mann, der ehedem jeden Unfall, beſonders in der Landwirthſchaft, für eine Tücke des Teufels und ſeiner Gehülfinnen, der Hexen, anſah, auf dieſe abergläubiſche Meinung von der Walpurgisnacht verfallen konnte.

Walther von Aquitanien. S. Heldenbuch.

Wanda, Kroks Tochter und Herzogin der Polen; eine reizende und heldenmüthige Jungfrau. Rythogor (Rüdiger), ein Teutſcher Fürſt, begehrte ſie zur Ehe, die ſie ihm abſchlug. Als er ſie hierauf mit Waffen erkämpfen wollte, ihn aber ſein Heer verließ, ſtürzte er ſich ſelber in ſein Schwert. Wanda brachte auf dieſe Nachricht den Göttern Dankopfer, und ſprang dann ſelbſt zu Krakau in die Weichſel, um ſich den Waſſergöttern, die ihre Jungfräulichkeit gerettet, zu opfern. Darauf war lange Zeit kein Herzog in Polen.

Wäner- und Wetterſee. S. Mälarſee.

Warpulis, ein Polniſcher Gott im Gefolge Peruns; ſein Geſchäft iſt, vor und nach dem Donner das Brauſen des Sturmwindes hervorzubringen.

Waſſer. S. Wahrſagen. Ordalien.

Waſſerprobe. S. Ordalien.

Waſſily, Bußlay's Sohn, war nach der Ruſſiſchen Heldenſage ſchon als Knabe von ſieben Jahren ſo ſtark, daß er jedem Hände und Füſſe ausreißen konnte. Auf allen Straſſen in Nowgorod trieb er ſich herum, und übte an den Vorübergehenden ſeine Neckereien aus. Als ihn deßhalb der Stadtrath züchtigen wollte, beſchloß er, tüchtige Geſellen zu werben, und dann Gewalt mit Gewalt zu vertreiben. Deßhalb ſtellte er vor ſeine Wohnung mächtige Fäſſer Weines, woran große Kellen, jede von zwei Eimern, hingen. Ein Diener lud die Vorübergehenden zum Trinken ein, doch nur unter der Bedingung, daß man zum Wahrzeichen der Kraft die volle Kelle auf einmal leere. Niemand nahm die Einladung an, bis endlich Abends ein Fremder, Namens Koſtja der Forderung entſprach, und eine volle Kelle in Einem Zuge austrank. Sogleich begrüßte ihn Waſſily als ſeinen Waffenbruder. Am andern Tage kam ein Brüderpaar, Luka und Moſes, von welchen jeder zweimal die Kelle auf einen Zug ausleerte. Auch dieſe wurden als wackere Kampfgeſellen geworben. Am dritten Tage endlich kam ein gewaltiger, trotziger Mann, warf die Kelle weit weg, hob ein ganzes Faß, trank es in einem Zuge aus, warf es über alle Dächer, und wollte dann wieder ſeines Weges ziehn. Schnell eilte ihm Waſſily nach, und bath um Waffenbrüderſchaft; aber der Trotzkopf antwortete, Waſſily ſey ihm noch ein zu junger Burſche; er ſelbſt hieße Scoleſchan, und ſtünde in Wladimirs Dienſten. Endlich gab der Starke Waſſily's Bitten nach, und wurde unter der Bedingung ſein Kampfgeſelle, daß einſt auch Waſſily dem Fürſten Wladimir diene. Waſſily hatte auf dieſe Art neun und zwanzig Kampfgenoſſen geworben (er ſelbſt der dreißigſte), mit welchen er die Schaaren des Stadtrathes aus einander trieb, und die ganze Stadt zwang, ihm zu Willen zu ſeyn, und ihn fürſtlich zu ehren. So lebte er dann mit Saoleſchan hochgeehrt in Nowgorod, bis beide nach Kiew zu Wladimirs Hofe zogen.

Wawel. S. Krakau.

Wechſelbalg nannte man im Teutſchen Aberglauben ein von

dem Teufel mit einer Hexe erzeugtes, und einer Sechswöchnerin untergeschobenes, also ausgewechseltes Kind. Der gemeine Haufe hielt gewöhnlich die mit der Englischen Krankheit behafteten Kinder für solche Wechselbälge. Auch jene Kinder, die mit Kröpfen auf die Welt kamen, und die man Kielkröpfe nannte, wurden für Wechselbälge gehalten, denn man wähnte, daß sie entweder eine Hexe oder der Nix (s. d. Art.), dessen Kinder lauter Kielkröpfe wären, ausgetauscht hätte.

Weda. S. Freda.

Weidemonat (Unkrautmonat), der Monat August bei den alten Teutschen, der sonst auch Aerntemonat hieß. S. Monate.

Weionen, gewisse Priester bei den Preußen, die aus dem Winde weissagten, dem sie auch, wie man wähnte, eine beliebige Richtung geben konnten.

Weiße Frau. Fast in ganz Teutschland, Böhmen und Mähren kennt man die Sage von der weißen Frau, einem weiblichen Geiste in weißer Frauengestalt, mit einem Bunde Schlüssel an der Seite, und einem Wachslichte in der Hand. Das Erscheinen dieses Gespenstes soll in mehreren Teutschen Residenzen, vorzüglich aber in den Schlössern des ehemals blühenden Böhmischen Grafengeschlechtes von Rosenberg den nahen Tod eines vornehmen Kranken bedeutet haben. Die weiße Frau war nach der Angabe älterer Schriftsteller, die Tochter Ulrich's II. von Rosenberg und Katharinens von Wartemberg, wurde um das Jahr 1420 geboren, und hieß Perchta. Im Jahre 1449 am Sonntage vor Martini vermählte sie sich mit Johann von Lichtenstein, und erlebte in ihrem Ehestande vielen Jammer, an dem ihr Gemahl Schuld war. Nach seinem Tode begab sie sich zu ihrem Bruder, Heinrich VI. von Rosenberg, nach Neuhaus, und erzog später die hinterbliebenen Kinder Meinhards von Neuhaus. Sie lebte weise und fromm, ward alt und lebenssatt, und ererbte kurz vor ihrem Tode noch die Rosenbergischen Güter.

[illegible]

n Brandhügel, in deſſen Aſche viel Gold und Silber lag. Mitten nd das Bild des Gottes Yomala, den niemand berauben durfte. uf ſeinen Knieen hatte er eine ſilberne Schüſſel voll Silbergeld, in r Hand hielt er eine goldene Schale mit einem Ringe daran, und n Halſe hatte er ein koſtbares Band. Nach einer andern Ueberlieferung war der Gott und Zaun von koſtbarem Holze und ſehr nſtlich gebaut, mit Gold und Edelſteinen geziert, die auf das Land aher ſtrahlten. Yomalas Krone war mit zwölf Edelſteinen beſetzt, n Ring drei hundert Mark werth, ſeine Schale von Gold und groß, daß vier Mann ſich daraus ſatt trinken konnten. Auch ſein wand war koſtbar, und mehr als drei der reichſten Schiffsladun- n werth.

Yrpa, Tochter des Königs Holge von Helgoland und Schwe- r der Thorgerdur Haurgabrud (ſ. d. Art.), mit der ſie Norwegen gemeinſchaftliche Verehrung genoß.

Yrſa, die Mutter des Dänenkönigs Rolf Kraki (ſ. d. A.).

Yvald. S. Ivald.

Z.

Zauberei iſt bekanntlich im Aberglauben die Kunſt oder Wiſſenſchaft, durch Hülfe der ſogenannten Geiſter übernatürliche Wirkungen hervorzubringen. Sie heißt weiße Kunſt (Theurgie), wenn dabei gute Geiſter wirken, und ſchwarze Kunſt, wenn die Erſcheinungen durch Hülfe der böſen Geiſter geſchehen; doch wird im gemeinen Leben unter Zauberei gewöhnlich nur die ſchwarze Kunſt oder Hexerei (ſ. d. Art.) verſtanden. Die Macht eines echten, unſtgerechten Zauberers erſtreckt ſich faſt über alle Beſtandtheile der Natur; nur Schade, daß ihm oft ein noch größerer Meiſter entge-

böhmischen Liedern als zwei Göttinnen, in deren Schutz sich das indische Leben des Menschen befindet. Die letztere singt und schläfert den Menschen zum Tode ein, der in Beziehung auf den Schlaf die schwarze Nacht (noc černá) genannt wird. Diese weiblichen Wesen — bemerkt Mone — stehen wie Mutter und Amme am Ein- und Ausgang des Lebens, und verrathen einen tiefsinnigen Naturglauben, der aber leider aus Mangel an Quellen nicht mehr zu erforschen ist.

Wichtel werden in einigen Gegenden Teutschlands die Bergeister, Kobolde und auch der Alp genannt.

Wila, eine Gottheit der Unterwelt bei den alten Böhmen und Mährern, die eben das, was die Hekate der Römer, gewesen seyn soll.

Wilde Berta. In Schwaben, Franken und Thüringen pflegt man unruhige und eigensinnige Kinder mit der wilden Berta zu schrecken. Andere nennen sie Bildabertha, Hildabertha, auch wohl die eiserne Berta. Dieses weibliche Gespenst erscheint dem Volksglauben gemäß als eine wilde Frau mit zottigen Haaren, und verunreinigt dem Mädchen, das den letzten Tag im Jahre seinen Flachs nicht abspinnt, den Rocken. Viele Leute essen an diesem Tage Klösse nnd Häring; sonst, so wird behauptet, käme die Berta (auch Perchta oder Prechta), schnitte ihnen den Leib auf, nähme das Genossene heraus, und gäbe Häckerling hinein; dann nähte sie mit einer Pflugschar statt der Nadel, und mit einer Eisenkette statt des Zwirns den Schnitt wieder zu.

Wilna. Diese Stadt war eine Hauptstätte des Polnischen Heidenthums; da wurde Perun mit ewigem Feuer verehrt wie in Kiew; und die jetzige Hauptkirche steht zum Theil auf der Stelle des alten Götzentempels.

Windsbraut (die zweite Silbe Braut stammt von dem

Zeitworte Brauſen). Mit dieſem Worte bezeichnet man bekanntlich einen heftigen reißenden Wirbelwind. In einigen Gegenden Teutſchlands aber hat der Aberglaube aus der Windsbraut ein weibliches Weſen geſchaffen, welches die Leinen von der Bleiche in die Höhe reißt, und damit herabfällt.

Wintermonat, der Monat November bei den alten Teutſchen, bei denen er auch Blotamonat und Windmonat hieß. S. Monate.

Wintirfyllith, der Monat Oktober bei den Angelſachſen. S. Monate.

Wiſchehrad. Die Stadt Wiſchehrad oder Wizegrad war in Böhmen zuerſt der Sitz des Gottesdienſtes, nachher wurde durch Veränderung der Regierung (ſ. Libuſſa) Prag gegründet, welches dann die Hauptſtätte der Sonnen- und Feuerreligion geworden.

Witislaw. S. Swantewit.

Wittich von Garten. S. Helbenbuch.

Wladimir I. Dieſer in der Ruſſiſchen Profan-Geſchichte ſo hoch gefeierte Großfürſt ſpielt durch ſein Streben, alle Slaviſchen Götter und Religionen in Kiew zu vereinigen, auch in der Geſchichte des Slaviſchen Heidenthums und in den Sagen des Volkes eine höchſt wichtige Rolle. Die Ruſſiſchen Heldenlieder bilden einen Sagenkreis, deſſen Mittelpunkt Wladimir iſt, der eben ſo ſeine Gefährten um ſich verſammelt hat, wie Karl der Große ſeine Pärs, und Arthur die Tafelrunde. Das Trinkhorn kreiſ'te an ſeinem Tiſche wie in Teutſchland, und der einzige Zweck der Helden war, an ſeine Tafelrunde zu kommen, wo Anfangs nur hölzerne und irdene Geſchirre gebraucht, zuletzt aber auf Verlangen der Helden goldene und ſilberne eingeführt wurden. Wladimir wird immer die helle Sonne, die freundliche Sonne genannt, er wohnt in der weißen und

hellen Stadt Kiew, welche Beinamen später Moskwa und andere Slaviſche Städte erhielten. So kann man Wladimirn als den Sonnenfürſt betrachten, der in der Sonnenburg wohnt, und deſſen Helden ebenfalls mythiſche Weſen ſind. Nebſt dem, daß ſich alle Ruſſiſche Heldenlieder mehr oder weniger auf Wladimir beziehen, kommt er noch beſonders in folgenden Sagen als handelnde Hauptperſon vor:

1.) Er und ſein jüngſter Sohn Mſtislaw liebten zugleich die ſchöne Swetlana. Der Sohn flieht mit ihr nach ſeinem Fürſtenthume Tmutarakan. Der Vater, davon unterrichtet, lauert ihm in Geſtalt des berüchtigten Räubers Eber Eiſenhauer auf, und kämpft unerkannt mit ihm. Wladimirs Helm wird geſpalten; beide erkennen ſich. Der Vater umarmt gerührt den wackern Sohn, überläßt ihm die Geliebte, und alle ziehen mit lautem Jubel in Kiew ein.

2.) Die ſchöne Rogneda, die ſtolze Tochter des Normannenfürſten Rochwold zu Polotzk zog von den zwei um ſie werbenden Brüdern, Wladimir zu Nowgorod und Jaropolk zu Kiew, den leztern vor. Wladimir ließ durch ſeinen Oheim Dobrüna Polotzk ſtürmen. Rognedas Vater und Brüder fielen, und ſie, durch Wladimirs Tapferkeit und Schönheit bezwungen, theilte mit ihm willig Thron und Lager.

3.) Wladimir verſtieß bald ſeine erkämpfte Gemahlin Rogneda, und verbannte ſie ſammt ihrem Sohne Iſiaslaw auf eine Burg am Fluſſe Lybed, wo ſie Goriſlawa (die Jammerberühmte) genannt ward. Auf der Jagd kam er einſt dahin, und forderte mürriſch Speiſe, Trank und Ruhe. Rogneda gab es willig; da aber Wladimir fortwährend hartherzig blieb, und ſie kaum eines Blickes würdigte, brachten Schmerz, Gram und Rache die Fürſtin dahin, daß ſie ihren Herrn und Gemahl im Schlafe ermorden wollte. Schon blinkte der Dolch in ihrer zitternden Hand über dem Schlafenden, da erwachte Wladimir. Im wilden Zorne, gab er ihr nur kurze Zeit, ſich zum Tode vorzubereiten, denn er ſelbſt wollte ſie enthaupten. Aber Iſiaslaw ſprang herbei, und wollte mit der Mutter ſter-

ben. Da ward Wladimir gerührt, schenkte beiden das Leben, und schickte sie nach Polotzk, wo später Isiaslaw als weiser Fürst und tapferer Degen herrschte. Wenn man erwägt, daß Wladimir durch einen Brudermord die beiden Reiche Kiew und Nowgorod vereinigte, und sich so zum Herrscher über alle Russen emporschwang; daß, weil ihm eben deßhalb zur Selbsterhaltung ein priesterliches Ansehen nothwendig wurde, er die Würde eines Priesters und Herrschers in sich vereinigte, Kiew recht eigentlich zu einem Slavischen Pantheon erhob, und überhaupt zur Aufrechthaltung des Heidenthums, und zur Besiegung benachbarter Völker das Aeußerste that; daß er aber dann selbst bei Gelegenheit seiner Vermählung mit der Griechischen Prinzessin Romanowna die christliche Religion annahm, das Heidenthum in Rußland allenthalben mit dem größten Eifer ausrottete, auch so viele Klöster und christliche Schulen stiftete, daß er nebst dem Beinamen des Großen auch jenen des Heiligen in der Geschichte erhielt: so kann es nicht auffallen, daß ihn die Russen zu ihrem Nationalhelden, und zur Hauptperson ihrer Sage erhoben.

Wlasta. S. Libussa.

Wodan (Wodden, Wode, Wöde). S. Odin.

Wold soll ein Gott der Aernte in Westphalen gewesen seyn.

Wolderken. S. Koboldе.

Wolfdietrich. S. Heldenbuch.

Wolkow oder **Wolkwe**, der Gründer der altrussischen Stadt Slawensk (Nowgorod), und ein großer Zauberer. Von ihm bekam jener Fluß den Namen, der vorher Mutena oder Mutnaja hieß, weil Wolkow als Krokodil in demselben lebte, und alles auffraß, was sich den Ufern näherte (Leicht mag sich dieses auf die Streifereien und Plünderungen des nach der Gewohnheit jener Zeiten raubsüchtigen Fürsten beziehen). Endlich sollen ihn die Teufel

fur, Thorin, Fili, Kili, Fundinn, Vali, Thror, Throinn, Theckur, Litur und Vitur, Nyr, Nyradur, Reckur, Radsvidur. Zur zweiten Klasse gehören die Steinzwerge unter ihrem Vorsteher Mothsognir; von diesen kommen folgende Namen vor: Draupner, Dolgtvari, Haur, Hugstari, Hleibalfur, Gloinn, Dori, Duffur, Andvari, Hefti (Fili), Haar, Sviar. Zur dritten Klasse endlich gehören jene, die, wie sich die Edda ausdrückt, von Svains Haygi nach Orvanga auf Jorvall kamen *), ihre Namen sind: Loffar, Skirvir, Virvir, Skapidur (Ai), Alfur, Ingi, Eiginskialdi, Falur, Frosti, Fidur, Ginnar. — Die Zwerge spielen in der Skandinavischen Mythologie sehr wichtige Rollen. Nordri, Südri, Austri und Vestri unterstützen den Himmel an seinen vier Ecken, und bringen durch ihr wechselseitiges Blasen den Wind hervor. Fialar und Galar erschlugen den weisen Quaser, und bereiteten aus seinem Blute den Dichter- und Weisheitsmeth. Ivalds Söhne verfertigten Odins Spieß Gungner, das goldene Haar der Sif und das Schiff Skidbladner; Sindri verfertigte den Ring Draupner, Thors Hammer Mjölner und Freyrs goldborstigen Eber Gullinborste; und auch jene vier Kunstschmide, welche Freyas goldenes Halsgeschmeide Breysing gearbeitet hatten, waren aus dem Geschlechte der Zwerge. Am Tage des Weltunterganges (s. Ragnarokr) stehen die Zwerge zitternd vor den Thüren ihrer Felsenwohnungen, und erfüllen die Luft mit ihrem Jammergeschrei. — Nach Mone bedeuten die Zwerge das unorganische Leben im Schooße der Erde, und sind die Metall- und Erzadern (Maden in Ymers Fleisch), welche die Gebirge durchziehen. Die Zwerge des spätern Aberglaubens in

*) Wörtlich: die von Svains Hügel (nach andern Lesearten: von Steine des Saales oder Tempels) auf die Koth- oder Pfeilfelder des Schlachtfeldes gekommen sind. Diese Stelle beruht wahrscheinlich auf einer uralten, vielleicht schon zu Snorro's Zeit vergessenen Sage, und wird daher wohl stets dunkel und unerklärt bleiben.

um edle Metalle, Erzgänge oder unterirdische Wasser damit ausfindig zu machen; der Aberglaube bestimmte aber bald auch andere Menschen, Schätze, die man so sehr wünscht (daher: Wünschelruthe), mit Hülfe jenes Zauberstabes aufzusuchen. Das Holz zu einer solchen Ruthe wird in der Johannis-Nacht zwischen eilf und zwölf Uhr unter Hermurmelung folgender Worte abgeschnitten: „Gott grüße dich, du edles Reis! mit Gott dem Vater such' ich dich, mit Gott dem Sohne find' ich dich, mit Gott des heil. Geistes Macht und Kraft brech' ich dich. Ich beschwöre dich Ruthe und Sommerlatte bei der Kraft des Allerhöchsten, daß du mir wollest zeigen, was ich dir gebiethe, und solches so gewiß und wahr, so rein und klar, als Maria, die Mutter Gottes, eine reine Jungfrau war, da sie unsern Herrn Jesum gebar, im Namen Gottes des Vaters, des Sohnes, und des heil. Geistes, Amen." Die aus Draht verfertigten, mit Leder überzogenen und mit Zwirnfaden umwundenen Wünschelruthen werden mit ähnlichen Formeln eingeweiht. Sowohl der, welcher sie macht, als auch der, welcher sie gebraucht, muß in einem gewissen Zeichen geboren seyn, wenn sie unfehlbar wirken sollen. Will man nun Gebrauch davon machen, und z. B. vergrabene Schätze, Erzgänge u. dgl. entdecken, so faßt man die Wünschelruthe mit besondern Handgriffen an, und hält sie in einer vorgeschriebenen Stellung des Leibes vor sich hin. Findet sich das Gesuchte an dem Orte, so neigt sich die Ruthe dahin, wenn man sie auch mit beiden Händen noch so steif hält. Diese Bewegung der Wünschelruthe heißt der Schlag. Uebrigens würde wohl Alles hinsichtlich dieses Gegenstandes nur noch als Denkmal ehemaligen Aberglaubens betrachtet werden, wenn nicht vor einigen Jahren die Sache wieder zur Sprache gekommen wäre, indem besonders ein Italiener, Namens Campetti (ein junger Landmann, zu Gargnano am Ufer des Gardasees geboren) durch ernstliche und nachdrückliche Versicherung, Metalle und Wasser unter der Erde durch körperliche Sensationen wahrnehmen zu können, großes Aufsehen gemacht, und auch die von ihm angestellten Versuche allerdings sehr für diese Behauptung geeugt hätten. Ritter, ein bekannter Naturforscher zu München, eif'te auf Befehl des Königs von Bayern im Jahre 1806 zu Cam-

mochte ihren zarten Ohren zu ſtark und zu erſchütternd ſeyn; ſie verließen daher dieſe Gegend. Jene, welche auf oder in dem breiten Berge wohnten, ließen ſich von einen Bauer, aus dem nahen Dorfe Heinewalde auf zwei Wagen nach Böhmen fahren. Die beiden Wagen wurden gepfropft voll, denn die Querre hängten ſich darauf und daran, ſo daß an jeder Latte und jeder Speiche ein Querrlein hing. Den Bauer, der dieſe Fuhr übernahm, belohnten ſie reichlich, ſo daß er dadurch zu einem reichen Manne wurde, und alle ſeine Nachkommen ſich noch dieſes Glückes erfreuten. Die Querre ſagten beim Abſchiede, dann würden ſie wieder kommen, wann die Glocken wieder würden abgeſchafft ſeyn; dann, meinten ſie, würden auch beſſere Zeiten ſeyn.

Zywie, der Gott des Lebens bei den Polen und Schleſiern.

um edle Metalle, Erzgänge oder unterirdische Wasser damit ausfindig zu machen; der Aberglaube bestimmte aber bald auch andere Menschen, Schätze, die man so sehr wünscht (daher: Wünschelruthe), mit Hülfe jenes Zauberstabes aufzusuchen. Das Holz zu einer solchen Ruthe wird in der Johannis-Nacht zwischen eilf und zwölf Uhr unter Hermurmelung folgender Worte abgeschnitten: „Gott grüße dich, du edles Reis! mit Gott dem Vater such' ich dich, mit Gott dem Sohne find' ich dich, mit Gott des heil. Geistes Macht und Kraft brech' ich dich. Ich beschwöre dich Ruthe und Sommerlatte bei der Kraft des Allerhöchsten, daß du mir wolleſt zeigen, was ich dir gebiethe, und solches so gewiß und wahr, so rein und klar, als Maria, die Mutter Gottes, eine reine Jungfrau war, da sie unsern Herrn Jesum gebar, im Namen Gottes des Vaters, des Sohnes, und des heil. Geistes, Amen." Die aus Draht verfertigten, mit Leder überzogenen und mit Zwirnfaden umwundenen Wünschelruthen werden mit ähnlichen Formeln eingeweiht. Sowohl der, welcher sie macht, als auch der, welcher sie gebraucht, muß in einem gewissen Zeichen geboren seyn, wenn sie unfehlbar wirken sollen. Will man nun Gebrauch davon machen, und z. B. vergrabene Schätze, Erzgänge u. dgl. entdecken, so faßt man die Wünschelruthe mit besondern Handgriffen an, und hält sie in einer vorgeschriebenen Stellung des Leibes vor sich hin. Findet sich das Gesuchte an dem Orte, so neigt sich die Ruthe dahin, wenn man sie auch mit beiden Händen noch so steif hält. Diese Bewegung der Wünschelruthe heißt der Schlag. Uebrigens würde wohl Alles hinsichtlich dieses Gegenstandes nur noch als Denkmal ehemaligen Aberglaubens betrachtet werden, wenn nicht vor einigen Jahren die Sache wieder zur Sprache gekommen wäre, indem besonders ein Italiener, Namens Campetti (ein junger Landmann, zu Gargnano am Ufer des Gardasees geboren) durch ernstliche und nachdrückliche Versicherung, Metalle und Wasser unter der Erde durch körperliche Sensationen wahrnehmen zu können, großes Aufsehen gemacht, und auch die von ihm angestellten Versuche allerdings sehr für diese Behauptung gezeugt hätten. Ritter, ein bekannter Naturforscher zu München, reis'te auf Befehl des Königs von Bayern im Jahre 1806 zu Cam-

petti nach Gargnano, brachte ihn mit nach München, um wiederhohlte Versuche anzustellen; und es wurden diese Versuche auch wirklich, besonders mit Schwefelkiespendeln gemacht, von denen man behauptet, daß sie in der Nähe von Metallen schwingen. Nähere Nachrichten über diesen Gegenstand, der, so behandelt, nicht mehr in das Gebieth des Aberglaubens, sondern in jenes der Physik gehört, findet man in Aretins neuem literarischen Anzeiger vom Jahre 180?, Nro. 22, in Gilberts Schriften, vom Jahre 1808, und in den Vaterländischen Blättern (einer Oesterreich. Zeitschrift) vom Jahre 1819.

Wurskaito, ein Preußischer Götze, der mit zwei andern, Curho und Ischwambrat, die Preußische Götterdreiheit des zweiten Ranges ausmacht; jene des ersten Ranges bestand aus den drei Hauptgöttern Perkunos, Pikollos und Potrimpos. In Wurskaito's Obhut standen die vierfüssigen Thiere.

Wüthendes Heer. Die Sage von dem wüthenden Heere oder dem wilden Jäger ist fast über alle Länder Europa's verbreitet, und herrscht in Teutschland vorzüglich im Thüringischen und Mansfeldischen, zwischen Gotha und Eisenach, dann auch im Erzgebirgischen Kreise und in der Gegend des Harzwaldes. Der Aberglaube denkt sich unter diesem Namen einen Haufen Nachtgespenster, die zu gewissen Zeiten, besonders Weihnachten, im Felde und Walde unter großem Geschrei und Hundegebell herumziehen; ihnen voran geht ein alter Mann mit weißem Stabe, der treue Eckhard genannt, der die Begegnenden warnt, und sie ermahnt, aus dem Wege zu gehen. Die Hauptperson dieses Gespensterzuges soll ein ehemaliger Edelmann seyn, der ein großer Jagdliebhaber, und um der Jagd willen ein Tyrann seiner Unterthanen war. Dieser muß nun zur Strafe nach seinem Tode als Poltergeist mit seinen Genossen umherziehen, und diesen Spuck bis zum jüngsten Tage forttreiben. Von den Gestalten des Jagdzuges sind einige ohne Kopf, einige haben das Gesicht hinten, oder die Beine auf den Schultern; die meisten aber sind zur Strafe in Säue, Hirsche und Hasen verwan-

delt, und ſind als ſolche nun ſelbſt die gequälten Gegenſtände der ſpuckenden Jagd. — Daß hier eigentlich zwei Sagen, wovon eine auf der Idee eines ſpuckenden Kriegsheeres, die andere auf jener eines geſpenſtigen Jagdzuges beruht, vermengt, und nach Verſchiedenheit der Oertlichkeiten und der Volkscharaktere mit mancherlei Abweichungen im Gange ſind, beſtätigen folgende, hierüber geſammelte Angaben: Schon Pauſanias erzählt, man habe auf dem Marathoniſchen Felde, ungefähr vier hundert Jahre nach der daſelbſt von den Griechen unter Miltiades den Perſern gelieferten Schlacht, alle Nächte ein Wiehern der Pferde und ein Lärmen gehört, welches einem Schlachtgetümmel nicht unähnlich geweſen ſey. Solche Sagen hat man auch von den Schlachtfeldern der neuern Zeit. Nach Plinius Bericht hörten die alten Römer einſt, als ſie die Dänen bekriegen wollten, ein furchtbares Geräuſch in der Luft, als ob Waffen gegen einander geſchlagen, und Trompeten geblaſen würden. In Dänemark herrſcht eine Volksſage, nach welcher der Körper des ehemaligen Königs Abel, der ſeinen Bruder Erich ermordete, und in einer Schlacht gegen die Frieſen blieb, von den Raben verzehrt worden ſey; die Ueberbleibſel wären in Schleßwig begraben. Da ſich aber bei ſeinem Grabe viele Geſpenſter eingefunden hätten, ſo habe man ſein Gerippe wieder ausgegraben, in einen See verſenkt, und unten angepflöckt, damit es dort vermodern, und nie wieder an das Tageslicht kommen möchte. Hierauf habe man unweit Gottorp des Nachts oft ein Geſchrei von Hunden und den Schall von Waldhörnern in der Luft vernommen; welches Spiel dieſer Abel treibe, um dadurch die rechtmäſſigen Anſprüche der Könige von Dänemark an Schleßwig gleichſam zu erneuern. Allein der eigentliche wilde Jäger in Dänemark iſt König Waldemar der Vierte, wie aus folgender Sage erhellet. Waldemar liebte ein Mädchen mit ſolcher Liebe, daß er nach ihrem Tode ſich durchaus von der Leiche nicht trennen wollte. Dieſe mußte ihm daher allenthalben nachgeführt werden, wo er im Lande herumzog. Aber das war dem Hofgeſinde des Königs beſchwerlich, und einer ſeiner Begleiter dachte nach, was wohl den König mit ſolcher Gewalt an die Leiche binden möchte. Als er nun mit großer Aufmerkſamkeit die Leiche unterſuchte, fand er einen

bezauberten Ring auf ihrem Finger. Diesen zog er ab, und behielt ihn. Da verschwand plötzlich die Liebe des Königs, und er befahl die Leiche zu begraben. Jetzt aber wandte sich sein Sinn auf seinen Begleiter; so daß dieser in der Gunst des Königs immer höher stieg, und beständig um ihn seyn mußte. Wie sehr ihn nun auch das Volk wegen solch hoher Gnade glücklich pries, so war er es dennoch keineswegs; denn er hatte dadurch das theuerste Gut, seine Freiheit, gänzlich verloren. Er beschloß daher der Liebe des Königs freiwillig zu entsagen, und so seine Freiheit wieder zu gewinnen. Um seinen Zweck zu erreichen, warf er, als er einst mit dem Könige durch den Gurre-Wald ritt, den Zauberring in einen Moor. Und von jetzt an war der König an diesen Ort wie gebannt; nur hier konnte er ruhig und zufrieden seyn. Er baute hier Gurre-Schloß, und jagte in den Wäldern Tag und Nacht. Ja so lieb ward ihm der Ort, daß er einst die frevelnden Worte sprach: „Gott mag sein Himmelreich behalten, wenn er mich nur im Gurre-Wald jagen läßt.“ Und ihm geschah nach seinem Wunsche. Denn jetzt reitet er alle Nächte von Burre nach Gurre, und ist im ganzen Land als der fliegende Jäger bekannt, und in einigen Gegenden nennt man ihn wohl auch den fliegenden Markolfus. Wenn er sich nähert, hört man erst ein Huien und Lärmen und Peitschknallen in der Luft. Dann geht jedermann bei Seite, oder stellt sich hinter die Bäume. Nun kommt der ganze Jagdzug. Vor ihm eilen die kohlschwarzen Hunde, die hin und her laufen, in die Erde schnüffeln, und die glühenden Zungen aus dem Halse hangen lassen. Dann sieht man Waldemar im sausendem Gallop auf seinem schneeweißen Pferde; zuweilen hält er seinen eigenen Kopf unter dem linken Arme. Wo er durchzieht, springen Riegel und Thore auf, und oft geht sein Weg sogar über die Dächer. Die Gegend Gurre liegt wenige Meilen von Helsingör, der Heimat Hamlets, wo man das Grabmahl dieses Shakspeareschen Helden zeigt, und zugleich erzählt, daß er, wie Waldemar, als fliegender Jäger durch die Luft jagt, aber auf einem schwarzen Pferde, weil er ein Mörder war, der nun größere Qualen leidet; während Waldemar, als ein mehr Unschuldiger, immer ein weißes Roß reitet. — Von Heinrich IV., Könige in Frankreich, wird

	Seite		Seite
[illegible]	[illegible]	[illegible]	44
[illegible] oder [illegible]	—	[illegible]	—
Biel	—	[illegible]	—
[illegible]	[illegible]	[illegible]	45
[illegible] oder [illegible]	—	Braga, Brage	—
[illegible] und [illegible]	—	Bragaful	46
[illegible]	—	[illegible]	47
[illegible]	41	[illegible]	—
Bilsenkraut	—	[illegible]	—
Bilskirner	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible] oder [illegible]	—
Bissen, geweihter	—	[illegible]	—
Bitterelf	—	Brot	—
Bjelbog	—	[illegible]	—
Bjes	42	Brunhild	48
Blakulle	—	Brünn	—
Blidemonat	—	Brutpfennig	—
Blikandiböl	—	Brynhildur	—
Blixbuller	—	Budintaia	—
Blödelin	—	Budli	—
Blödughadda	—	Bug oder Bog	—
Bloksberg oder Brocken	—	Bure	49
Blotamonat	43	Burgunden	50
Blotgödar	—	Burtonen	—
Blotkelda oder Blotabrunnen	—	Buschweibchen	—
Blut	—	Büster	—
Blutbaum	44	Byleiger	—
Bluttrank	—	Bylgia	—
Bodn	—	Byrger	—

C.

	Seite		Seite
Calvaria	50	Chaudrun	51
Camulus	—	Chrimhild	—
Chason	51	Chrwer	—

dem Ritter, wie er schon auf dieser Jagd war, und mitten im Walde ein ungeheurer wilder Eber auf ihn losstürzte, und mit seinen großen Hauern ihn so stark verwundete, daß er davon starb. Erschrocken fuhr er vom Schlafe auf, und erzählte den Traum dem Geistlichen, der ihn endlich durch Bitten und Warnen zu dem Entschluß brachte, den Tag zu Hause zu bleiben; aber dennoch mußten seine Leute in den Wald, von welchem ihm geträumt hatte, um zu sehen, ob wirklich ein wilder Eber dort hause. Mit Ungeduld erwartete er ihre Rückkunft, und mit Erstaunen vernahm er, daß man das ungeheure Thier wirklich getroffen, und glücklich erlegt habe; und da man es brachte, erkannte der Ritter sofort dasselbe Thier, welches er im Traume gesehen hatte. Statt nun Gott, der durch den Traum ihn warnte, zu danken, trat er mit frechem Uebermuth zu dem erlegten Thier, hob den Kopf desselben in die Höhe, und spottete seiner Unmacht. Die Strafe folgte schnell auf seinen Uebermuth; denn indem er den Kopf des Ebers forglos fallen ließ, ritzte der krumme Hauer desselben dem Ritter das Bein auf. Die Wunde wurde gefährlich, und zwar dergestalt, daß der Ritter in einigen Tagen daran starb. Da er sein Ende herannahen sah, wurde er wüthend, fluchte Gott und der Vorsehung, und stieß unter andern den Wunsch aus, daß er gern auf alle Seligkeit im Himmel Verzicht leisten wolle, wenn er nur bis ans Ende der Welt jagen könnte. Dieser Wunsch wurde zu seiner Strafe erhört, und er muß nun bis zum jüngsten Tage, auf feuerschnaubendem Roß, mit hölliſchen Hunden und Gefolge, unter Hörnergetöne und Hallo über Berg und Thal, durch Wald und Felder jagen. Seinem Zuge pflegt eine Nachteule voranzufliegen, welche das Volk die Tut-Osel (s. d. Art.) nennt, und das Wild, worauf er vorzüglich Jagd macht, sind die ebenfalls gespenstartigen Moosleute (s. d. Art.). Eben so ausgebreitet ist in Teutschland die Sage vom Ritter Rodenstein, oder, was einerlei ist, von dem wilden Jäger des Odenwaldes am Rheinstrome. Hierüber aus der Sagensammlung der Brüder Grimm Folgendes. Nahe an dem zum Gräflich Erbachischen Amte Reichenberg gehörigen Dorfe Oberkainsbach, unweit dem Odenwalde, liegen auf einem Berge die Trümmer des alten Schlosses Schnellerts. Gerade gegenüber, eine Stunde da-

E.

	Seite
Faster	66
idenrot	—
icho	67
icken	—
idda	—
ichen	—
ichhörnchen	—
ikin	—
ikinskialdi	—
imyria und Eisa	—
inherjar	—
itr	—
jökthyrner	68
jr oder Eyra	—
kerken	—
ckhart	—
lben	—
lder	69
Eldhrimner	69
Elementargeister	—
Elfen oder Alfen	—
Elgia	72
Elind	—
Elivager	73
Elle	—
Elliser	—
Elvidner	—
Embla	—
Erdmännchen	—
Erich	—
Ermin	—
Ermenreich	—
Esk	74
Esus	—
Ezel	—
Ezernin	—

F.

	Seite
Falhofner	74
fallandi forrad	—
falur	—
farangerfall	—
farbaute	—
farmagott	—
fasolt	—
faun	—
feen	75
feindschaft	76
fenja und Menja	—
Fenris oder Fenrir	76
Fensaler	78
Fest - machen	—
Feuer	—
Feuerprobe	—
Fialar	—
Fialsvithr	76
Fimafenger	—
Fimbul	—
Fimbulthr	—
Fimbulveter	—

	Seite
Fingal	79
Fiölner	—
Fion	—
Fiorgyn	—
Fiorm	80
Flaga	—
Flins, Flint	80
Flüsse	—
Fofner	—
Folkvanger	—
Fornjordur oder Fornjoter	81
Forſete	—
Foſite	—
Foſta oder Phoſeta	82
Frau, weiße	—
Frauen	8
Freda und Weda	—
Freiſchuß	83
Freke	—
Freya	—
Freyamonat	84
Freyatag	85
Freyr	—
Fro oder Frö. S. Freyr	—
Frigga, Frig	8
Friggo	9
Froſte	—
Froſtriesen	—
Frothi	—
Fulla oder Fylla	—

G.

	Seite
Galar	91
Ganger	—
Ganglatte	—
Gangler	—
Gangleti	—
Ganglöt	—
Gangrader	—
Ganna	92
Gardot	—
Gardroſa	—
Garm	—
Gardunithis	—
Gasto	—
Gaul	—
Gaumul	—
Gaundler	—
Gaupul	—
Geburtsgöttinnen	52
Geſion	9
Gefna	—
Geiersfogul	9
Geirahöd	—
Geiraulul	—
Geirröd, der Rieſe	—
Geirröd, König des Gotna-landes	—
Geirvimal	94
Gelgia	—
Gerda	—
Gere	—
Gernot	—
Gerſemi und Hnos	—
Gewar oder Neff	—
Giall	5

Register

	Seite		Seite
Fiallarhorn	95	Grafvölludr	100
Fialpe	—	Gral	—
Filbog	—	Gram	—
Filling	—	Gramr	—
Fimle	—	Grani	101
Finungagap	96	Grath	—
Fiöll	—	Gravakr	—
Fipul	—	Greipe	—
Fiſelher	—	Gridur	—
Fjel	—	Grimarr	—
Fjöl	—	Grimhilldur	—
Fladr	—	Grimmer	—
Fladsheim	—	Grimner	—
Flanur	97	Grimr	—
Flapsvithr	—	Großmann	102
Fläſisvol	—	Grotta	—
Flaſor	—	Guboi	—
Flenr	—	Gudi	—
Flitner	—	Gudr	—
Flöd	—	Gudrunnur	—
Floinn	—	Guldfaxi	—
Fna	—	Guldtoppur	—
Fneſen	98	Gullinbruſte	—
Fnomen	—	Gullintanni	—
Fnüpa	99	Gullveig	103
Fodan	—	Gungner	—
Fodheim	—	Gunlöda	—
Foinn	—	Gunnar	—
Föll	—	Gunnur	—
Fondu	—	Gunther	—
Föndul	—	Gunthorin	—
Forinia	—	Guntraa	104
Götterdämmerung	—	Guttormur	—
Gottesurtheil	—	Gyge	—
Göya	100	Gygiur	—
Goyemonat	—	Gylfe	—
Gräber	—	Gyller	105
Grafvitnir	—	Gymer	—

Duneyr (dem es in den Ohren sauf't, Erschrocken) und Durathror (Ruhe-störend) laufen fortwährend durch des Baumes Zweige, und fressen die Knospen. So leidet Ygdrasil mehr als Menschen denken können; oben zerfressen sie die Hirsche, an der Seite fault sie, und die Wurzel benagt Nidhöggur. Dennoch wird sie durch das tägliche Begießen aus dem Urdarborne erhalten, und geht selbst bei der Götterdämmerung oder dem Weltuntergange nicht zu Grunde, sondern wird dabei nur heftig erschüttert. — Die Mythe von diesem Baume haben die Symboliker auf die mannigfaltigste Art zu deuten versucht. Nach Gräter ist diese Esche nichts anderes als der Aether oder der uns sichtbare Himmel, unter einem poetischen Bilde vorgestellt. Die vom Thaue triefenden Blätter sind die weißen umherhangenden Wolken, die vier Hirsche sind die vier Winde. Bei dem Adler wird auf den Riesen Hräsvelger (s. d. Art.) gezielt, der in Adlersgestalt an der Gränze des Himmels sitzt, und mit seinen Flügeln den Wind hervorbringt. Mone erklärt Ygdrasil für das Symbol des menschlichen Lebens. Die Esche steht am Urdarborn; der Mensch wird aus dem Wasser geboren. Daher ist der Schwan im Urdarbrunnen die geborne Seele, die noch auf dem Wasser schwimmt; der Adler auf dem Gipfel ist der gereifte Geist, der sich zur Höhe aufgeschwungen hat. Der Habicht zwischen des Adlers Augen, der das Wetter verbirgt, scheint die Idee des Innern überhaupt, oder der innere Sinn zu seyn. Nidhöggur (Neid), als Inbegriff aller Bosheit, zerstört die Wurzeln des sittlichen Lebensbaumes. Die Feindschaft des Adlers (des Geistes) und der Schlange (des Bösartigen im Menschen) erklärt sich nun von sich selbst. Das Eichhörnchen ist der zweizüngige Achselträger, die Leidenschaft, die beiden keine Ruhe läßt, und Leib und Seele verdirbt. Viel sind der bösen Anlagen im Menschen, viel der Schlangen unter Ygdrasil, die an der Lebenswurzel nagen, und deren Namen wahrscheinlich Wortbilder für Sünden und Laster sind *). Die Hir-

*) Sie heißen Goinn und Moinn, Grafvitnir's Söhne, ferner Gravakr, Grafvölludr, Ofnir und Svafnir. Graf-

	Seite
Hlauck	133
Hladolet	—
Hlâwaradze	—
Hler	—
Hlidskjalf	133
Hlodide	—
Hlodina	134
Hlorridi	—
Hludana	—
Hlyn oder Lina	—
Hnikar, Hnikur	—
Hnitberg	—
Hnos oder Nossa	—
Hober oder Hauber	—
Hodka	135
Hofwarpner	—
Hogni	—
Holge oder Haloge	—
Holla oder Hulda	—
Höllenflüsse	136
Höllenjungfrauen	137
Holzweibchen	—
Honidlo	—
Horn	—
Hostia	—
Hrafnagud	138
Hræsvelgur	138
Hraunn	—
Hridur	—
Hrimfaxi	—
Hringhorne	139
Hrist	—
Hrith	—
Hrugner	—
Hrymr	—
Hrymthussen	—
Hugdieterich	—
Hugi	—
Huginn	—
Huicke	140
Huldrer	—
Hünangsfall	—
Hünen	—
Hunen	—
Hünenbetten	—
Hungur	141
Husel	—
Hütchen	—
Hvergelmer	142
Hylo	—
Hymer	—
Hyndla	143

J.

	Seite
Jafnhar	143
Jaga-Baba	144
Jäger, wilder	—
Jalkr	144
Jarnsaxa	—
Jarvidur	—

Ymer, nach der Skandinaviſchen Mythologie das erſte menſchenähnliche Gebilde in Rieſenform, der Weltrieſe, aus deſſen Leichnam die ſichtbare Welt erſchaffen wurde. Ueber Entſtehung, Natur und Ende dieſes Weſens erzählt die Edda Folgendes: Als ſich die Hitze aus Muspelheim dem Eiſe in Niflheim ſo weit genähert hatte, daß dieſes zu ſchmelzen anfing, entſtand aus den flüſſigen Tropfen ein Rieſe, genannt Ymer. Mit ihm zugleich, und ebenfalls aus dem geſchmolzenen Eiſe entſtand die Kuh Audumbla, aus deren Euter vier Milchflüſſe, die Nahrung des Rieſen, ſtrömten. Die Kuh aber nährte ſich von dem Lecken der bereiften Salzſteine. Einſt kam der ſchlafende Ymer in Schweiß, wodurch unter ſeinem linken Arm ein Männchen und ein Weibchen hervorwuchſen, und auch ſeine Füſſe zeugten mit einander einen Sohn. So entſtand das böſe Geſchlecht der Hrymthuſſen oder Eisrieſen, deren Stammvater Ymer war. Durch das Lecken der Kuh entſtand aber auch aus den Salzſteinen ein Mann, der Bure hieß, und deſſen Sohn Bör mit einer Rieſentochter drei Söhne, Odin, Vile und Ve zeugte. Dieſe erſchlugen den Rieſen Ymer, und es floß ſo viel Blut aus ihm, daß ſein ganzes Geſchlecht darin ertrank, nur ſein Enkel Bergelmer (ſ. d. Art.) ausgenommen, der ſich mit ſeinem Weibe auf einem Boote rettete, und Stammvater des neuen Hrymthuſſengeſchlechtes wurde. Ymers Leichnam aber ſchleppten Börs Söhne in den chaotiſchen Schlund Ginungagap (ſ. d. A.), und bildeten daraus die Erde; aus ſeinem Blute machten ſie Meere und Seen, aus ſeinen Knochen Berge, aus ſeinen Zähnen Steine und Klippen, aus ſeiner Hirnſchale das Firmament, aus ſeinem in die Höhe geſchleuderten Gehirne die traurigen Wolken, und aus ſeinen Augenbraunen die Verſchanzung Midgard (ſ. d. Art.). — Wahrſcheinlich iſt Ymer nichts anderes als eine Perſonifikation der Urmaterie, oder der ſchöpfenden Natur.

Yomala, ein Gott der an der Dwina wohnenden Slaven. Auf einem weiten Felde, nahe an der Dwina, war ein Hain, ringsum eingezäunt, und mit Thüren verſehen. Ihn bewachten abwechſelnd ſechs Männer, zwei jede Nacht. Innerhalb des Zaunes war

ein Brandhügel, in dessen Asche viel Gold und Silber lag. Mitten stand das Bild des Gottes Yomala, den niemand berauben durfte. Auf seinen Knieen hatte er eine silberne Schüssel voll Silbergeld, in der Hand hielt er eine goldene Schale mit einem Ringe daran, und am Halse hatte er ein kostbares Band. Nach einer andern Ueberlieferung war der Gott und Zaun von kostbarem Holze und sehr künstlich gebaut, mit Gold und Edelsteinen geziert, die auf das Land umher strahlten. Yomalas Krone war mit zwölf Edelsteinen besetzt, sein Ring drei hundert Mark werth, seine Schale von Gold und so groß, daß vier Mann sich daraus satt trinken konnten. Auch sein Gewand war kostbar, und mehr als drei der reichsten Schiffsladungen werth.

Yrpa, Tochter des Königs Holge von Helgoland und Schwester der Thorgerdur Haurgabrud (s. d. Art.), mit der sie in Norwegen gemeinschaftliche Verehrung genoß.

Yrsa, die Mutter des Dänenkönigs Rolf Kraki (s. d. A.).

Yvald. S. Ivald.

Z.

Zauberei ist bekanntlich im Aberglauben die Kunst oder Wissenschaft, durch Hülfe der sogenannten Geister übernatürliche Wirkungen hervorzubringen. Sie heißt weiße Kunst (Theurgie), wenn dabei gute Geister wirken, und schwarze Kunst, wenn die Erscheinungen durch Hülfe der bösen Geister geschehen; doch wird im gemeinen Leben unter Zauberei gewöhnlich nur die schwarze Kunst oder Hexerei (s. d. Art.) verstanden. Die Macht eines echten, kunstgerechten Zauberers erstreckt sich fast über alle Bestandtheile der Natur; nur Schade, daß ihm oft ein noch größerer Meister entge-

genwirken, oder sein Zauber durch verschiedene Zufälligkeiten vernichtet werden kann. Das Hervorrufen der Todten, das Wahrsagen aus der Hand, das Besprechen des Blutes bei Verwundungen und Blutflüssen, verschiedene, zum Theil noch jetzt gebräuchliche sympathetische Arzneimittel, das Vermögen der Zauberer, sich unsichtbar zu machen, oder andere Gestalten anzunehmen, die Liebestränke, die Wirksamkeit der Amulete (s. d. Art.), die Gewalt über einen andern Menschen, dessen Haare oder wächsernes Abbild der Zauberer besitzt, — alles dieses, und noch mehreres gehört in den Bereich der Zauberei, die leider selbst jetzt noch bei den Ununterrichteten manchen Verehrer findet. S. Wahrsagen. Hexen. Amulete. Czernobog.

Zderad-Säule. So heißt eine, vor dem Judenthore der Stadt Brünn, unfern des ehemaligen Richtplatzes, am Ufer des Zwittaflusses stehende uralte Denksäule. Die Benennung ward durch die Vermuthung veranlaßt, daß dieses Denkmahl den Ort bezeichne, wo Zderad von Swabenicz, des Böhmenkönigs Wratislaus Feldherr und Günstling, auf Befehl des Königssohnes Brzetislaus im Jahre 1090 ermordet wurde. Als nemlich Wratislaus im erwähnten Jahre seinen Bruder Konrad, Herzog von Znaim, in Brünn belagerte, und dabei jedem Befehlshaber seinen gehörigen Standpunkt anwies, sprach Zderad in Brzetislaus Gegenwart zum Könige, er möchte doch diesem einen Ort nahe bei einem Flusse anweisen, damit er stets Gelegenheit hätte, seine Schwimm- und Badelust zu befriedigen. Dies sagte er aber darum, weil einst im Wendenlande Brzetislaus Heer, während er selbst in einem Flusse badete, von den Feinden überfallen, und in die Flucht geschlagen wurde. Von der Rede Hohn zur Rache gestachelt, beschloß Brzetislaus nach gepflogener Unterredung mit seinen Vertrauten, den tapfern Zderad ermorden zu lassen. Deßhalb ließ er ihn den folgenden Tag wie zu einer Unterredung zu sich berufen, ritt, als er ihn von ferne nahen sah, in Begleitung seiner Vertrauten ihm entgegen, hielt ihm mit harten Worten seine Spottrede vor, und warf ihm, als verabredetes Mordzeichen, den Handschuh in das Gesicht, sich selbst eiligst ent-

Register.

Zweite Abtheilung.

N.

	Seite		Seite
Naal	5	[illegible]	32
Nabka	—	[illegible]	—
Nacht	—	[illegible]	—
Naglfar (Naulfar)	—	[illegible]	—
Nanna	—	Nija oder Niam	—
Nar, Narve oder Narir	6	Nikur	33
Nastrond	—	Ninwa	—
Nat oder Nott	—	Niord	—
Naut	—	Nierun oder Niörn	—
Nebelkappe	7	Niörve oder Norve	34
Necken	—	Nische-Puck	—
Nef	—	Nisser	—
Nehalennia	—	Nixen	—
Nehoda oder Pochwist	—	Noatun	—
Nemisa	—	Nocena	—
Nestelknüpfen	—	Nöcken oder Nicken	—
Nibelungenlied	8	Nordische Mythologie	35
Nicken	32	Nordre	30
Nida-Ebene	—	Nornen	—

Register.

	Seite
[illegible]	42
[illegible]	—
[illegible]	43
Nowgorod	44
[illegible]	44
[illegible]	—
[illegible]	—

O.

	Seite
Occopirn	44
Oden	—
Oder, S. Odur	—
Odin oder Othin	45
Odrärir	58
Odur	—
Okolne	59
Oller	—
Olmütz	—
Oelvalde	—
Omi	—
Onar	—
Ondinen	59
Opfer	60
Ordalien	63
Ormt	66
Ornanza	—
Oski	—
Oslad oder Uslad	—
Ossian	—
Ost	67
Ostar	—
Otnit	—
Oybin	—

P.

	Seite
Patel	67
Pelvit	—
Perdoyt	68
Pergubrios oder Pergrub	—
Perkunos	—
Perun, Peron oder Pierun	—
Pesselas	70
Petersberg	—
Phoseta	—
Pikollos	—
Pitrolf oder Bitterolf	71
Pizi	71
Pochwist	—
Pogoda, Pohoda oder Podaga	—
Poklum	—
Pokollos	—
Polel	72
Polela oder Polelo	—
Polemgabia	—
Polkan oder Polkran	—
Porenut	—
Porewith	—

	Seite		Seite
[illegible]	—	[illegible]	[illegible]
[illegible]	—	[illegible]	[illegible]
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	[illegible]
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—

Q.

	Seite		Seite
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	[illegible]		

R.

	Seite		Seite
Rabengott	79	[illegible]	[illegible]
Rabenstein	—	[illegible]	[illegible]
Radamas	82	[illegible]	—
Radegast oder Zibegast	—	[illegible]	—
Radgost oder Radhost	83	[illegible]	—
Radka.	—	Rin	—
Ragaina	—	Rinda	[illegible]
Ragnarok oder Ragnarökr	—	Ringhorn oder Hringhorn	—
Ran	86	Rista oder Hrist	—
Ratainicza	87	Rědmonat	—
Ratatösker	—	Rogdai	—
Randgrith	—	Roland oder Rutland	—
Rathgrith	—	Rolf oder Hrolf	[illegible]
Rauguzemapat	—	Romowe	[illegible]
Raun	—	Roswodicz	—
Razi	—	Roßtrapp	—
Reginleif	—	Rota	[illegible]
Rennandi	—	Rübezahl	—

Register.

	Seite
Jasen	144
Ida-Ebene	—
Idavöllur	—
Ide	—
Idun oder Idunna	—
Jecha	147
Jeff	—
Jetha	—
Jetten, Jöten	—
Ild	—
Ilja	—
Ilmur	148
Jods	—
Jodut	—
Johannesfeuer	—
Jörd	—
Jormungand	149
Jotunheim	149
Ipabog	—
Iring v. Dänemark	—
Irmin (Erich, Iring)	—
Isarnkoll	152
Ischwambrat	—
Isis	—
Jude, der ewige	153
Juel, Juelfest	154
Juelmonat	—
Jungfernsprung	155
Jupiter	—
Juthrbog	—
Ivalder	—
Ividien	156

K.

	Seite
Kabbala	156
Kaleda	157
Kare	—
Karewit	—
Kascha	158
Kaschtschey	—
Kaukie	159
Kelpie	—
Kendenich	—
Kielkropf	—
Kierpicz	160
Kiew	—
Kikimora	—
Kirnis	—
Kjalar	—
Klimba	—
Kobolde	160
Kolga	164
Koliada oder Kaleda	—
Kolna	165
Koltki	—
Kor	—
Kormt und Ormt	—
Kors, Korscha	—
Kosmogonie, d. i. Weltentstehung	—
Kotaucz	166
Krak	—
Krakau	—
Kraki	167
Králomoc	—
Krásopanj	—

	Seite
Krásyna oder Kräsatina	168
Kremara	—
Kreuzgericht	—
Kricco	—
Krodo	—
Krok	—
Krosyna	—
Kröten	169
Krukis	169
Krutzmann	—
Kupalo	—
Kurwaiczin Craiczin	—
Kwasar	—
Kyhala	—
Kyshäuser	—

L.

	Seite
Laba	170
Ladon	—
Laga	—
Lahra	171
Lasbona	—
Latobius	—
Laufeya	—
Lawkpatim	—
Leb, Leda	—
Leding	—
Leifthur	—
Lel und Polel	—
Lel, Lela oder Lelo	172
Lerad	—
Leschje	—
Letfete	—
Lethra	—
Libussa	173
Lichtelfen	175
Lichtglauben	—
Lichtgötter	175
Lidskjalf	177
Lif und Lifthraser	—
Ligiez	—
Ligussonen	—
Lindwurm	—
Liösalfar	181
Listvör	—
Ljada	—
Ladur	—
Lofn (Löbna, Löffe)	182
Loge	—
Loke oder Lopt	—
Lollus, Lällus oder Lullus	187
Loos	—
Löwe	188
Luibegeld	—
Luna	—
Lyna	189
Lyngve	—

M.

	Seite
Macocha	189
Magni	189

mochte ihren zarten Ohren zu ſtark und zu erſchütternd ſeyn; ſie verließen daher dieſe Gegend. Jene, welche auf oder in dem breiten Berge wohnten, ließen ſich von einen Bauer, aus dem nahen Dorfe Heinewalde auf zwei Wagen nach Böhmen fahren. Die beiden Wagen wurden gepfropft voll, denn die Querre hängten ſich darauf und daran, ſo daß an jeder Latte und jeder Speiche ein Querrlein hing. Den Bauer, der dieſe Fuhr übernahm, belohnten ſie reichlich, ſo daß er dadurch zu einem reichen Manne wurde, und alle ſeine Nachkommen ſich noch dieſes Glückes erfreuten. Die Querre ſagten beim Abſchiede, dann würden ſie wieder kommen, wann die Glocken wieder würden abgeſchafft ſeyn; dann, meinten ſie, würden auch beſſere Zeiten ſeyn.

Zywie, der Gott des Lebens bei den Polen und Schleſiern.

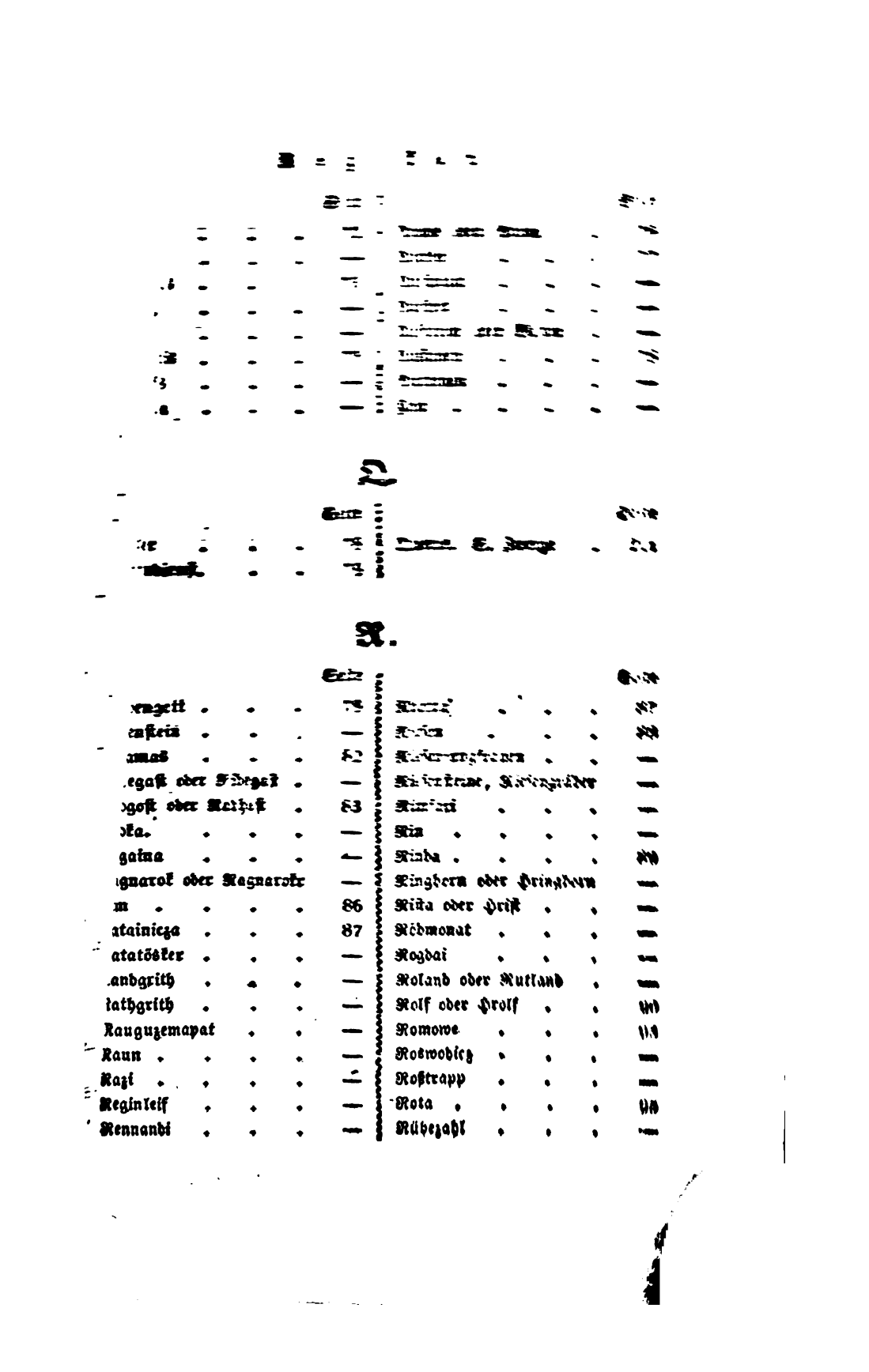
[illegible]

[illegible]

[illegible]

	[illegible]		[illegible]
[illegible]	—	[illegible]	[illegible]
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible]
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	[illegible]
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	—	[illegible]	—
[illegible]	8	[illegible]	[illegible]
[illegible]	32	[illegible]	[illegible]
[illegible]	—	[illegible]	—

[illegible]
Polemgabia . . .
Pollan oder Pelkran . . .
Porenus . . . 71
Porewitz . . .



Register.

	Seite
Jasen	144
Ida-Ebene	—
Idavöllur	—
Ide	—
Idun oder Idunna	—
Jecha	147
Jeff	—
Jetha	—
Jetten, Jöten	—
Ild	—
Ilja	—
Ilmur	148
Jobs	—
Jobut	—
Johannesfeuer	—
Jörd	—
Jormungand	149
Jotunheim	149
Ipabog	—
Iring v. Dänemark	—
Irmin (Erich, Iring)	—
Isarnkoll	152
Ischwambrat	—
Isis	—
Jude, der ewige	153
Juel, Juelfest	154
Juelmonat	—
Jungfernsprung	155
Jupiter	—
Juthrbog	—
Ivalder	—
Ividien	156

K.

	Seite
Kabbala	156
Kaleda	157
Kare	—
Karewit	—
Kascha	158
Kaschtschey	—
Kaukie	159
Kelpie	—
Kendenich	—
Kielkropf	—
Kierpicz	160
Kiew	—
Kikimora	—
Kirnis	—
Kjalar	—
Klimba	—
Kobolde	160
Kolga	164
Koliada oder Kaleda	—
Kolna	165
Koltki	—
Kor	—
Kormt und Ormt	—
Kors, Korscha	—
Kosmogonie, d. i. Weltentstehung	—
Kotaucz	166
Krak	—
Krakau	—
Kraki	167
Králomoc	—
Kráſopanj	—

	Seite
Krásyna oder Kräsatina	168
Kremara	—
Kreuzgericht	—
Kricco	—
Krodo	—
Krok	—
Krosyna	—
Kröten	169
Krukis	169
Krutzmann	—
Kupalo	—
Kurwaiczin Craiczin	—
Kwasar	—
Kyhala	—
Kyshäuser	—

L.

	Seite
Laba	170
Labon	—
Laga	—
Lahra	171
Lasbona	—
Latobius	—
Laufeya	—
Lawkpatim	—
Leb, Leda	—
Leding	—
Leiffthur	—
Lel und Polel	—
Lel, Lela oder Lelo	172
Lerab	—
Leschje	—
Letfete	—
Lethra	—
Libussa	173
Lichtelfen	175
Lichtglauben	—
Lichtgötter	175
Lidskjalf	177
Lif und Lifthrasar	—
Ligicz	—
Liguffonen	—
Lindwurm	—
Lisalfar	181
Listvör	—
Ljada	—
Lodur	—
Lofn (Löbna, Löffe)	182
Loge	—
Loke oder Lopt	—
Lollus, Lällus oder Lullus	187
Loos	—
Löwe	188
Luibegeld	—
Luna	—
Lyna	189
Lyngve	—

M.

	Seite
Macocha	189
Magni	189

Register.

	Seite
Mahr	190
Maidlberg oder Magdberg	—
Makosch oder Mokosch	191
Makosla	192
Mälar-Wäner- und Wettersee	—
Manegarmur	193
Mani, Mone	—
Mann oder Mannus	—
Mannheim	194
Mardöl	—
Markopete	—
Markopolen	195
Marowit	—
Mars	—
Marssowa Hora	—
Marzena oder Marzanna	—
Matergabia	196
Meerfrauen und Meermänner	—
Megingjarder	197
Meldropum	—
Melusine	198
Menja	—
Merkurius	—
Mernt oder Merot	199
Miche oder Mike	—
Midgard	—
Midgardsschlange	—
Miechutele und Scutis	199
Mimer	—
Mistislaw	200
Mist	—
Mita	—
Mitedin oder Mitothin	—
Mjölner	201
Mladka	202
Modeina und Ragaina	—
Modgudur	—
Modi	—
Modla	—
Mödsognir oder Montsögner	—
Mojemonat	—
Monate	—
Mond	204
Montag	—
Moor-Jungfern	—
Moosleute	205
Morana oder Morena	—
Morskoj Czar	206
Mumim	207
Mummel-See	—
Mundilfare	—
Muspel, Muspelheim	—
Muspelleute o. Muspelsöhne	208
Myrkheim	—

Register.

Zweite Abtheilung.

N.

	Seite
Naal	5
Nabka	—
Nacht	—
Naglfar (Naulfar)	—
Nanna	—
Nar, Narve oder Narir	6
Naſtronb	—
Nat oder Nott	—
Naut	—
Nebelkappe	7
Necken	—
Nef	—
Nehalennia	—
Nehoba oder Nechwiſt	—
Nemiſa	—
Neſtelknüpfen	—
Nibelungenlied	8
Nicken	32
Niba-Ebene	—
Nidhöggur	32
Nibur	—
Niflheim	—
Niflhel	—
Nija oder Niam	—
Nikur	33
Ninwa	—
Niord	—
Niorun oder Niörn	—
Niörve oder Norve	34
Niſche-Puck	—
Niſſer	—
Nixen	—
Noatun	—
Nocena	—
Nöcken oder Nicken	—
Nordiſche Mythologie	35
Nordre	39
Nornen	—

H.

	Seite
Haar	105
Habrock	—
Hackelnberg	106
Hadebrant	—
Hadebruch	—
Hading	—
Hagen v. Troneg	—
Haine	—
Haldan	107
Halegmonat	—
Hallinskidi	—
Ham	—
Hamingia	—
Hamoys	—
Häner oder Hainer	—
Hangagott	108
Haugbuer	—
Hanſenfeuer	—
Hans Heilings-Felſen	—
Har	109
Harbard	—
Hardveor	—
Hate, Hradvitnisſohn	—
Haull	110
Haurgabrud	—
Hausalter	—
Hausgeiſter	—
Hecke-Pfennig	—
Heer, wüthendes	—
Hefring	—
Heimdal	—
Heime	—
Heiner	111
Hejdrum	111
Hela oder Hel	—
Helblinde	112
Heldenbuch	—
Helgeland	122
Helgrindum	—
Hellblinder	—
Heremunt	123
Herfadur	—
Herflöter	—
Herian v. Herrain	—
Herkules	—
Hermann	—
Hermin	—
Hermode	—
Herteiter	—
Hertha oder Herda	—
Heſus oder Eſus	125
Hexen	—
Hilda	128
Hildebrand	—
Hildur	—
Hilldalfur	129
Himinbroter	—
Himinburg	—
Himingläſſa	—
Himmel	—
Hinzelmann	—
Hiorthrimul	132
Hirowit	—
Hirrokin	—
Hirtenſtein	—
Hjälmberi	133

	Seite		Seite
Posen	72	Prowe oder Prono	76
Posterli	—	Pucken	77
Potrimpos	73	Puschkait	—
Prag	—	Puschot	—
Priester	—	Püsterich oder Büster	—
Prigirstitis	76	Pustonen	78
Priparcis	—	Puttonen	—
Pripegala	—	Pya	—

Q.

	Seite		Seite
Quaser	78	Querxe. S. Zwerge	211
Quellendienst.	79		

R.

	Seite		Seite
Rabengott	79	Rhetra	87
Rabenstein	—	Riesen	88
Radamas	82	Riesenjungfrauen	—
Radegast oder Ridegast	—	Riesensteine, Riesengräber	—
Radgost oder Radhost	83	Rimfaxi	—
Radka.	—	Rin	—
Ragaina	—	Rinda	89
Ragnarok oder Ragnarokr	—	Ringhorn oder Hringhorn	—
Ran	86	Rista oder Hrist	—
Ratainiczа	87	Rödmonat	—
Ratatösker	—	Rogdai	—
Randgrith	—	Rolanb oder Rutland	—
Rathgrith	—	Rolf oder Hrolf	90
Rauguzemapat	—	Romowe	93
Raun	—	Roswodicz	—
Razi	—	Roßtrapp	—
Reginleif	—	Rota	95
Rennandi	—	Rübezahl	—

	Seite
Rugiäwith	97
Runen	98
Ruſſalky	99
Rykajoth	99
Rymthuſſen	—

S.

	Seite
Sabr	99
Saga	100
Sährimner	—
Säkin	—
Salamander	—
Sangrnd	101
Sann = Getall	—
Sater	—
Sarnote	—
Schlangen	—
Schnidre oder Snidre	—
Schrötel	—
Schwarzelfen	—
Schwarzgötter	—
Schwairtir	—
Schweibrat	102
Seebrou	—
Seid	—
Seitonen	—
Semargla, Simerzla	—
Sonovia oder Sevana	—
Sesrumner	—
Siegfried	—
Sif oder Siſia	—
Sigfaudr	103
Siggonotten	—
Sigurd	—
Sikſa	—
Silfintrop	—
Silnicz	—
Silnoy Bog	104
Simſterla, Simzerla	—
Sindri	—
Sindur	106
Siner	—
Siöfn oder Siofna	—
Sith	—
Sithhauter	—
Siethskegur	—
Siwa oder Dziwa	—
Skade	107
Skalden	109
Skapidur	110
Skaugul oder Skögul	—
Skeggöld	—
Skejdbrimer	—
Skidblabner	—
Skinfari	111
Skirner	—
Skoll oder Sköll	—
Skrimer oder Skrimner	—
Skuld	—
Slawenſk	112
Slehobog	—
Sleipner	—
Slidrugtannj	113
Slidur	—
Slith	—
Smik	—
Snär	—

	Seite
Snio	113
Snotra	—
Sökvabäk	114
Sol oder Sunna	—
Son	—
Sonne	—
Sonntagskinder	—
Spadyfir	—
Spielberg	—
Spinnerin am Kreuz	—
Spiritus familiaris	116
Springwurzel	117
Srutis	—
Sfetek oder Sfkrjtek	—
Stallbrüderschaft	118
Stock im Eisen	—
Straund	121
Striba oder Stribog	—
Studenez	—
Stuffo	—
Sudice	122
Südre oder Sudri	—
Suitibor oder Swiatibor	—
Sultur	122
Sunna	—
Surtur	—
Suttung	—
Svains-Haugi	—
Svadilfar	—
Svartalfheim	123
Svarthöfde	—
Svaul oder Svöl	—
Svidor oder Svidrir	—
Svipall	—
Svipul	—
Svithr oder Svithur	—
Swakonen	—
Swalgonen	—
Swantewit, Swetowid, Swiatowid	—
Swatawa	127
Sygin	—
Syfgir	—
Sylphen	—
Syn oder Synia	—

T.

	Seite
Tage	128
Tanfana	129
Tangnioster	—
Tangrisner	—
Tannhäuser	—
Taran, Taranucnus	—
Tarnkappe	—
Taffanj	—
Taswirzis	—
Tawals	—
Telyn	130
Tempel	—
Teufelsbrücke	—
Teutates	131
Thaull oder Thul	—
Theccr	—
Thialfi	—
Thiasse	—
Thiere	132
Thiodnuma	—

	Seite
This, Thisa	132
Thok	—
Thor	—
Thorgerdur	150
Thormonat	—
Thorre	—
Thridje	—
Thrudgelmer	—
Thrudr	151
Thrudvanger oder Thrudheim	—
Thrym	—
Thrymheim	—
Thudr	—
Thurſen oder Thuſſer	—
Thyn	—
Tilluſſonen oder Talaſſonen	—
Tod-Austragen	—
Todtengebräuche	152
Todtenſonntag	155
Tratias Kirbixtu	155
Traum	—
Triglaw	156
Trinken, Trinkſucht	157
Trizna oder Triſna	—
Trolle, Trolde, Trollquinde	—
Troneg (Hagen v. Troneg)	—
Trzibek oder Trzibog	—
Tſchudo Marskoe	168
Tſchur	—
Tſchurile	—
Tugarin	—
Tuiſto oder Teut	—
Tur	159
Türſt	—
Tut-Oſel	—
Twertikos	—
Tyr	—

U.

	Seite
Ublanicza	160
Uboze	—
Ubainsake	—
Udor	161
Ulfruna	—
Uller	—
Unterberg	—
Upſala	162
Urd	—
Urdarborn	163
Urgiaſa	—
Uſlad	—
Utgard	—
Utgardsloke	—

V.

	Seite
Vafthrudner	163
Vaganoff	—
Valaskjalf	—
Vale oder Vali	164
Valfadur	—
Valgrind	—

Register.

Zweite Abtheilung.

N.

	Seite
Naal	5
Nabka	—
Nacht	—
Naglfar (Naulfar)	—
Nanna	—
Nar, Narve oder Narir	6
Naſtrond	—
Nat oder Nott	—
Naut	—
Nebelkappe	7
Necken	—
Nef	—
Nehalennia	—
Nehoda oder Pochwiſt	—
Nemiſa	—
Neſtelknüpfen	—
Nibelungenlied	8
Nicken	32
Niba-Ebene	—
Nidhöggur	32
Nidur	—
Niflheim	—
Niflhel	—
Nija oder Niam	—
Nikur	33
Ninwa	—
Niord	—
Niorun oder Niörn	—
Niörve oder Norve	34
Niſche-Puck	—
Niſſer	—
Nixen	—
Noatun	—
Nocena	—
Nöcken oder Nicken	—
Nordiſche Mythologie	35
Nordre	39
Nornen	—

	Seite
Wilna	190
Windsbraut	—
Wintermonat	191
Wintrfyllith	—
Wischehrad	—
Wittislaw	—
Wittich von Garten	—
Wladimir	—
Wlasta	193
Wodan (Wodden, Wode)	—
Wolderken	193
Wolfdietrich	—
Wolkow oder Wolkwe	—
Wolos	194
Wolody	—
Wradka	—
Wunderberg	—
Wünschelruthe	—
Wurskaito	196
Wüthendes Heer	—

Y.

	Seite
Yaga = Baba	202
Ydalir	203
Ygdrasil	—
Ymer	206
Yomala	206
Yrpa	207
Yrsa	—
Yvalb	—

Z.

	Seite
Zauberei	207
Zberad = Säule	208
Zebut	209
Zelon	—
Zelu	—
Zemargla	—
Zemina	—
Zewana oder Zewonia	—
Zibog oder Siebog	—
Ziemiennik	210
Zimzerla	—
Ziselbog	—
Ziwiena	210
Zizlila	—
Zlebog oder Slehobog	—
Zlota Baba	—
Znaim	—
Zniez	211
Zornboch oder Zernebock	—
Zosim	—
Zuttibor	—
Zweikampf	—
Zwerge	—
Zywie	214

Verzeichniß

der Pränumeranten nach alphabetiſcher Ordnung.

A.

Herr Karl Abel, der Dicht- und Redekunſt Befliſſener in Olmütz.
— N. Abendroth, Lokal in Oberlhotta.
— Markus Adler.
— M. Chr. Adolph, k. k. priv. Buchdrucker in Wien.
— Joſeph Appel, Magiſtrats-Regiſtrator in Gaya.
— Franz Arldt, Gymnaſiaſt in Teſchen.
— Leopold Auſtmann, Profeſſor am k. k. Gymnaſium in Brünn.

B.

Herr Chriſtian Graf v. Bacquehem, in Kremſier.
— Jakob Bader, Buchhändler in Nikolsburg.
— Joſeph Barnerth, Doktor der Rechte, und Adjunkt des k. k. Mähr. Schleſ. Fiſkalamtes in Brünn.
— Wenzel Bartoſchek, Dechant und Pfarrherr in Grillowitz.
— Eduard Bayer, der Dicht- und Redekunſt Befliſſener in Brünn.
— Leopold Bayer, Kooperator in Prerau.
— Wenzel Bayer, k. k. Kreisſekretär in Znaim.

Register.

	Seite		Seite
Rossa	42	Rumejas	44
Rothfeuer	—	Ryi und Rythi oder Ridi	—
Rothhemd	43	Ryt	—
Rowgorod	44		

S.

	Seite		Seite
Secopirn	44	Sndinen	59
Sden	—	Opfer	60
Sder. S. Sdur	—	Srdalien	63
Sdin oder Sthin	45	Srmt	66
Sdrärir	58	Srvanga	—
Sdur	—	Sski	—
Skolne	59	Sslad oder Uslab	—
Sller	—	Ssian	—
Slmütz	—	Sst	67
Selvalde	—	Sstar	—
Smi	—	Stnit	—
Snar	—	Sybin	—

P.

	Seite		Seite
Patel	67	Pizi	71
Pelvit	—	Pochwist	—
Perboyt	68	Pogoda, Pohoda oder Pobaga	—
Pergubrios oder Pergrub	—	Poklum	—
Perkunos	—	Pokollos	—
Perun, Peron oder Pierun	—	Polel	72
Pessias	70	Polela oder Polelo	—
Petersberg	—	Polemgabia	—
Phoseta	—	Polkan oder Polkran	—
Pikollos	—	Porenut	—
Pitrolf oder Bitterolf	71	Porewith	—

	Seite
Posen	72
Posterli	—
Potrimpos	73
Prag	—
Priester	—
Prigirstitis	76
Priparcis	—
Pripegala	—
Prowe oder Prono	76
Pucken	77
Puschkait	—
Puschot	—
Püsterich oder Büster	—
Pustonen	78
Puttonen	—
Pya	—

Q.

	Seite
Quaser	78
Quellendienst	79
Querxe. S. Zwerge	211

R.

	Seite
Rabengott	79
Rabenstein	—
Radamas	82
Radegast oder Ridegast	—
Radgost oder Radhost	83
Radka	—
Ragaina	—
Ragnarok oder Ragnarokr	—
Ran	86
Ratainicza	87
Ratatösker	—
Randgrith	—
Rathgrith	—
Rauguzemapat	—
Raun	—
Razi	—
Reginleif	—
Rennandi	—
Rhetra	87
Riesen	88
Riesenjungfrauen	—
Riesensteine, Riesengräber	—
Rimfaxi	—
Rin	—
Rinda	89
Ringhorn oder Hringhorn	—
Rista oder Hrist	—
Rödmonat	—
Rogdai	—
Rolaud oder Rutland	—
Rolf oder Hrolf	90
Romowe	93
Roswodicz	—
Roßtrapp	—
Rota	95
Rühezahl	—

	Seite
Rugiäwith	97
Runen	98
Ruſſalky	99
Rykajokh	99
Rymthuſſen	—

S.

	Seite
Sabr	99
Saga	100
Sährimner	—
Säkin	—
Salamander	—
Sangryd	101
Sann-Getall	—
Sater	—
Sarvote	—
Schlangen	—
Schnidre oder Snidre	—
Schrötel	—
Schwarzelfen	—
Schwarzgötter	—
Schwaixtix	—
Schwelbrat	102
Seebrou	—
Seid	—
Seitonen	—
Semargla, Simergla	—
Sonovia oder Sevana	—
Sesrumner	—
Siegfried	—
Sif oder Siſia	—
Sigfaudr	103
Siggonotten	—
Sigurd	—
Sikſa	—
Silfintrop	—
Silnicz	—
Silnoy Bog	104
Simſterla, Simzerla	—
Sindri	—
Sindur	106
Siner	—
Siöfn oder Siofna	—
Sith	—
Sithhauter	—
Siethskegur	—
Siwa oder Dziwa	—
Skade	107
Skalden	109
Skapidur	110
Skaugul oder Skögul	—
Skeggöld	—
Skejdbrimer	—
Skidbladner	—
Skinfaxi	111
Skirner	—
Skoll oder Sköll	—
Skrimer oder Skrimner	—
Skuld	—
Slawenſk	112
Slehobog	—
Sleipner	—
Slidrugtannj	113
Slidur	—
Slith	—
Smik	—
Snär	—

Register.

	Seite
Snio	113
Snotra	—
Sökvabäk	114
Sol oder Sunna	—
Son	—
Sonne	—
Sonntagskinder	—
Spadysir	—
Spielberg	—
Spinnerin am Kreuz	—
Spiritus familiaris	116
Springwurzel	117
Srutis	—
Ssetek oder Sskrjtek	—
Stallbrüderschaft	118
Stock im Eisen	—
Straund	121
Striba oder Stribog	—
Studenez	—
Stuffo	—
Sudice	122
Südre oder Sudri	—
Suitibor oder Swiatibor	—
Sultur	122
Sunna	—
Surtur	—
Suttung	—
Svains-Haugi	—
Svadilfar	—
Svartalfheim	123
Svarthöfde	—
Svaul oder Svöl	—
Svidor oder Svidrir	—
Svipall	—
Svipul	—
Svithr oder Svithur	—
Swakonen	—
Swalgonen	—
Swantewit, Swetowid, Swiatowid	—
Swatawa	127
Sygin	—
Sylgir	—
Sylphen	—
Syn oder Synia	—

T.

	Seite
Tage	128
Tanfana	129
Tangnioster	—
Tangrisner	—
Tannhäuser	—
Taran, Taranucnus	—
Tarnkappe	—
Tassanj	—
Taswirzis	—
Tawals	—
Telyn	130
Tempel	—
Teufelsbrücke	—
Teutates	131
Thaull oder Thul	—
Theçer	—
Thialfi	—
Thiasse	—
Thiere	132
Thiodnuma	—

	Seite
This, Thisa	132
Thok	—
Thor	—
Thorgerdur	150
Thormonat	—
Thorre	—
Thridje	—
Thrudgelmer	—
Thrudr	151
Thrudvanger oder Thrudheim	—
Thrym	—
Thrymheim	—
Thudr	—
Thurſen oder Thuſſer	—
Thyn	—
Tiluſſonen oder Talaſſonen	—
Tod-Austragen	—
Todtengebräuche	152
Todtenſonntag	155
Tratias Kirbixtu	155
Traum	—
Triglaw	156
Trinken, Trinkſucht	157
Trizna oder Triſna	—
Trolle, Trolde, Trollquinde	—
Troneg (Hagen v. Troneg)	—
Trzibek oder Trzibog	—
Tſchudo Marskoe	168
Tſchur	—
Tſchurilo	—
Tugarin	—
Tuiſto oder Teut	—
Tur	159
Türſt	—
Tut-Oſel	—
Twertikos	—
Tyr	—

U.

	Seite
Ublanieza	160
Uboze	—
Udainsakr	—
Udor	161
Ulfruna	—
Uller	—
Unterberg	—
Upſala	162
Urd	—
Urdarborn	163
Urgiaſa	—
Uſlad	—
Utgard	—
Utgardsloke	—

V.

	Seite
Vafthrudner	163
Vaganoff	—
Valaskjalf	—
Vale oder Vali	164
Valfadur	—
Valgrind	—

Register.

	Seite
Valhall oder Valhalla	164
Vali, Vale oder Vile	166
Valkyren, Valkyriur	167
Van	173
Vanadis	—
Vanaheim	—
Vanen	—
Vänersee	174
Var	—
Vasuthr	—
Vaund	—
Ve	—
Vedurfölner	175
Veleda	—
Venus	—
Verdande	176
Vestri	—
Vid	177
Vidar	—
Vidblainn	178
Vidolf	—
Vidr	—
Vidrer	—
Vielona	—
Vigridr	—
Vile	—
Vilmeid	—
Vimr	—
Vindalf	179
Vindheim	—
Vingolf	—
Vodha	—
Volen oder Völven	—
Volsung	180
Von	—
Vör	—
Vötter	—
Vulcanus	181

W.

	Seite
Wahrsagen	181
Währwolf	183
Waidalottes oder Wurskaiti	—
Waizganthos	184
Wälder	—
Walgina	—
Walpurgisnacht	—
Walther von Aquitanien	185
Wanda	—
Wäner- und Wettersee	—
Warpulis	—
Wasser	—
Wasserprobe	—
Wassily	186
Wawel	186
Wechselbalg	—
Weda	187
Weidemonat	—
Weionen	—
Weiße Frau	—
Weles oder Wolos	189
Wellenmädchen	—
Welten	—
Weltentstehung	—
Wesna und Morana	—
Wichtel	190
Wila	—
Wilde Berta	—

Register

	Seite
Wilna	190
Windsbraut	—
Wintermonat	191
Wintirfyllith	—
Wischehrad	—
Witislaw	—
Wittich von Garten	—
Wladimir	—
Wlasta	193
Woban (Wobden, Wode)	—
Wolderken	19
Wolfdietrich	—
Wolkow oder Wolkwe	—
Wolos	19
Woloty	—
Wradka	—
Wunderberg	—
Wünschelruthe	—
Wurskaito	19
Wüthendes Heer	—

Y.

	Seite
Yaga = Baba	202
Ydalir	203
Ygdrasil	—
Ymer	206
Yomala	20
Yrpa	20
Yrsa	—
Yvalb	—

Z.

	Seite
Zauberei	207
Zberad = Säule	208
Zebut	209
Zelon	—
Zelu	—
Zemargla	—
Zemina	—
Zewana oder Zewonia	—
Zibog oder Siebog	—
Ziemiennik	210
Zimzerla	—
Ziselbog	—
Ziwiena	21
Zizlila	—
Zlebog oder Slehobog	—
Zlota Baba	—
Znaim	—
Zniez	211
Zornboch oder Zerneboch	—
Zosim	—
Zuttibor	—
Zweikampf	—
Zwerge	—
Zymie	214

Verzeichniß

der Pränumeranten nach alphabetiſcher Ordnung.

A.

Herr Karl Abel, der Dicht- und Redekunſt Befliſſener in Olmütz.
— N. Abendroth, Lokal in Oberlhotta.
— Markus Adler.
— M. Chr. Adolph, k. k. privil. Buchdrucker in Wien.
— Joſeph Appel, Magiſtrats-Regiſtrator in Gaya.
— Franz Arldt, Gymnaſiaſt in Teſchen.
— Leopold Auſtmann, Profeſſor am k. k. Gymnaſium in Brünn.

B.

Herr Chriſtian Graf v. Bacquehem, in Kremſier.
— Jakob Bader, Buchhändler in Nikolsburg.
— Joſeph Barnerth, Doktor der Rechte, und Adjunkt des k. k. Mähr. Schleſ. Fiſkalamtes in Brünn.
— Wenzel Bartoſchek, Dechant und Pfarrherr in Grillowitz.
— Eduard Bayer, der Dicht- und Redekunſt Befliſſener in Brünn.
— Leopold Bayer, Kooperator in Prerau.
— Wenzel Bayer, k. k. Kreisſekretär in Znaim.

Die Becker'ſche Buchhandlung in Wien.
Herr Fabian Beinhauer, k. k. privileg. Buchdrucker in Iglau.
— Karl Beneſch, Oberamtmann in Orzinow.
— Aloys Beranek, jubilirter Landſchafts-Regiſtraturs-Adjunkt in Brünn.
— Joſeph Beranek, Juſtiziär in Lukow.
— Karl Bernazke, Oberamtmann in Mallenowitz.
— Franz Bernhard, Landſchaftskontroleur in Znaim.
— Johann Blattny, Pfarrer in Domamühl.
— Franz Boczek, Profeſſor am k. k. Gymnaſium in Brünn.
— Franz Böhm, Kanzelliſt bei dem k. k. Kreisamte in Znaim.
— Johann Böhm, Wundarzt in Frankſtadt.
— Auguſtin Brauneis, Pfarrer in Fratting.
— Johann Bretſchneider, Kanzelliſt bei dem k. k. Kreisamte in Znaim.
— Otto Broſch, der Dicht- und Redekunſt Befliſſener in Olmütz.
— Karl Brzezina, Oberamtmann in Neuſerowitz.
— Franz Budalowſky, Profeſſor am katholiſchen k. k. Gymnaſium in Teſchen.
— Karl Budinſky, k. k. Kreisingenieur in Znaim.
— Aloys Bunzmann, Oberamtmann in Swietlau.
— Amand Bunzmann, Wirthſchaftsbereiter in Oſtrau.

C.

Die Calveſche Buchhandlung in Prag.
Herr Franz Charaus, Oberamtmann in Mißlitz.
— Joſ. Chiodi, k. k. Gubernialrath und Kreishauptmann in Hradiſch.
— N. Choisy, Burggraf in Swietlau.
— Franz Chwiliczek, Vice-Dechant und Pfarrer in Jaromieritz.
— Joſeph Czibulka, Magiſtratsrath in Znaim.
— Karl Czikán, k. k. Gubernialrath und Kreishauptmann in Znaim.
— Daniel Czikanek, Dechant und Pfarrer in Schiltern.
— Niklas Czoklitz, Pfarrer in Rauchowan.

D.

Herr Jakob Dadleß, Hörer der Philoſophie in Brünn.
— Johann Dadleß, Magiſtratsrath in Znaim.

Herr Veit Danjezek, Präfekt des Gymnaſiums in Teutſchbrod.
— Heinrich Demel, der Dicht- und Redekunſt Befliſſener in Olmütz.
— Alexander Diwiſch, Präfekt des katholiſchen k. k. Gymnaſiums in Teſchen.
— Joſeph Drobnik, Direktor der Herrſchaft Meſeritſch.
Die Dürnbeck'ſche Buchhandlung in Prag.

E.

Herr Franz Eberl, der Dicht- und Redekunſt Befliſſener in Olmütz.
— Albert Ebner, der Dicht- und Redekunſt Befliſſener in Olmütz.
— Joſeph Effenberger, Lentmeiſter in Brunow.
— Johann Eitelhuber, Lechant und Pfarrer in Eibenſchitz.
Die Enders'ſche Buchhandlung in Prag.
Herr Joſeph Engel, Syndikus in Prerau.
Die Eurich'ſche Buchhandlung in Linz.

F.

Herr Johann Faifalik, Magiſtrats-Sekretär in Znaim.
— Ignaz Farnik, Gymnaſiaſt in Teſchen.
— Johann Farnik, Gymnaſiaſt in Teſchen.
— Vincenz Fellner, Grundbuchsführer in Namieſt.
— Anton Fiala, Handelsgeſellſchafter in Holleſchau.
— Franz Fichna, Kaſtner in Oſtrau.
— Franz Finger, Doktor der Rechte, und Mähr. Schleſ. Landesadvokat in Iglau.
— Michael Fiſcher, Pfarrer in Teutſch-Konitz.
— Bernard Flemmich, Amtsverweſer in Holleſchau.
Die Förſtl'ſche Buchhandlung in Grätz.
Herr Samſon Frankel, Wechsler in Brünn.
— Wenzel Friedrich, Oberamtmann in Jamnitz.
— Gottlieb Fritſch, Tuchfabrikant.
— Karl Fukatſch, Bürger in Leipnik.

G.

Herr Gilbert Galuſek, Superior des wohlehrwürdigen Piariſten-Kollegiums in Gaya.

Seite

Wilna 190
Windsbraut . . . . . —
Wintermonat 191
Wintirfyllith . . . . . —
Wischehrad . . . . . —
Witislaw . . . . . —
Wittich von Garten . . . —
Wladimir . . . . . —
Wlasta 19
Wodan (Wodden, Wode)

Wolderken
Wolfdietri
Wolkow
Wolo
Wr

Yaga = Baba
Ydalir
Ygdrasil
Ymer

...um
...in Znaim.
...ann in Swietlau.
...irthschaftsbereiter in Ostrau.

C.

Z
die Calvesche Buchhandlung in Prag.
Herr Franz Charaus, Oberamtmann in Mißlitz.
— Jos. Chiodi, k. k. Gubernialrath und Kreishauptmann in Hradisch.
— N. Choisy, Burggraf in Swietlau.
— Franz Chwiliczek, Vice = Dechant und Pfarrer in Jaromieritz.
— Joseph Czibulka, Magistratsrath in Znaim.
— Karl Czikan, k. k. Gubernialrath und Kreishauptmann in Znaim.
— Daniel Czikanek, Dechant und Pfarrer in Schiltern.
— Niklas Czoklitz, Pfarrer in Rauchowan.

D.

...akob Dadleß, Hörer der Philosophie in Brünn.
...hann Dadleß, Magistratsrath in Znaim.

Herr Karl Herzog, [illegible] in [illegible].
— Ignaz v. [illegible], k. k. [illegible] in Znaim.
— Franz Herzig, der [illegible] und Redekunst [illegible] in Olmütz.
— David [illegible], [illegible] in [illegible].
— Johann [illegible], [illegible] in Znaim.
— Ignaz [illegible], [illegible] am k. k. Gymnasium in Znaim.
— Johann [illegible], [illegible] der [illegible] in Wien.
— Dominik [illegible], [illegible] in [illegible].
— Anton [illegible], [illegible] in [illegible].
— Albert [illegible], Oberamtmann in Oberkaunitz.
— Leopold [illegible], [illegible] am k. k. Gymnasium zu Stanislawow in Galizien.
— Mathias [illegible], [illegible] zu Königswart in Böhmen.
— Ignaz Hummel, [illegible] in Leipertitz.
— Karl Hummel, in Wien.
— Stephan Hutter, Hörer der Philosophie.
— Johann Hittner, Registrant bei dem k. k. Kreisamte in Znaim.

J.

Herr Ignaz Jann, Bürger in Znaim.
— Ferdinand Japp, Oberamtmann und Justiziär in Namiest.
— Franz Järner, Handlungs-Gesellschafter.
— Anton Jarosch, Professor am k. k. Gymnasium in Iglau.
— Aloys Jesser, Oberamtmann in Waltersdorf.
— Anton Iglo, Antschreiber in Sadek.
— Maximilian Illisch, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— Johann Jodl, Professor der Humanitätsklassen am k. k. Gymnasium in Brünn.
— Karl Jonscher, Hörer der Philosophie in Wien.
— Johann Ipz, pensionirter k. k. Tabakgefälls-Oberfabrikant in Znaim.

K.

Herr C. A. Kaltenbrunner, k. k. Staatsbuchhaltungs-Akzessist.
— Anton Kamenitzky, Haus-Sekretär.
— Thomas Karbasch, k. k. Trankstener-Bezirkskollektant in Mährisch-Budwitz.
— R. Karras, in Olmütz.

Herr Ferdinand Katolitzky, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Stephan Keller, Amtschreiber in Prerau.
— Joseph Kewal, Gymnasiast in Kremsier.
Die Kilianische Buchhandlung in Pesth.
Frau Theresia, Gräfin v. Kinsky, Besitzerin der Herrschaften Meseritsch und Namiest.
Herr Vincenz Kirchner, Bürger in Prerau.
— Thomas Kleweta, Gymnasiast in Kremsier.
— Anton Kobsa, Bürgermeister in Mähr. Budwitz.
— Leopold Kobsa, in Mähr. Budwitz.
— Bernard Kolitscher, Syndikus in Lepnik.
— Franz Koniakowsky, Bürger in Prerau.
— Karl Konwiczka, k. k. Waarenstemplungs-Kontrolor.
— Franz Kopal, Verwalter in Znaim.
— Franz Kopal, Verwalter in Mühlfraun.
— Johann Kopal, Verwalter in Schidrowitz.
— Anton Koppler, herrschaftlicher Kontroleur in Aistersheim.
— Franz Kosa, Kooperator in Waltsch.
— Joseph Koselka, Gymnasiast in Kremsier.
— Anton Kosta, Kooperator in Frankstadt.
— Gratian Kostka, Verwalter in Budischkowitz.
— Bernard Kotzenberger, Bauverwalter in Brünn.
— Franz Kozeny, Polizeigeschäftsleiter in Prerau.
— Ferdinand Kregczy, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— S. Kreibisch, Sekretär bei weil. Sr. königl. Hoheit dem Erzherzog Albert von Sachsen-Teschen.
— Johann Kreimel, Bürgermeister in Znaim.
Die Erzbischöfliche Bibliothek in Kremsier.
Die k. k. Gymnasialpräfektur in Kremsier.
Herr Karl Kreuzer, Oberamtmann in Luhatschowitz.
— Philipp Krischker, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— Johann Krueg, Oberamtmann in Budkau.
Die Kuhn- und Milikowskysche Buchhandlung in Lemberg.
Herr Franz Küllian, Hörer der Philosophie in Brinn.
— Johann Kunerth, Oberamtmann in Iritz.
— Ludwig Kunz, Katechet an der k. k. Hauptschule in Znaim.
— Andreas Kunzfeld, Musterlehrer an der Stadtschule in Brünn.
Die Kupfersche Buchhandlung in Wien.
Herr Anton Kupka, Oberamtmann in Zlin.
— Otto Kurz, Oberamtmann in Prerau.

Herr Veit Danjezek, Präfekt des Gymnaſiums in Teutſchbrod.
— Heinrich Demel, der Dicht- und Redekunſt Befliſſener in Olmütz.
— Alexander Diwiſch, Präfekt des katholiſchen k. k. Gymnaſiums in Teſchen.
— Joſeph Drobnik, Direktor der Herrſchaft Meſeritſch.
Die Dürnbeck'ſche Buchhandlung in Prag.

E.

Herr Franz Eberl, der Dicht- und Redekunſt Befliſſener in Olmütz.
— Albert Edner, der Dicht- und Redekunſt Befliſſener in Olmütz.
— Joſeph Effenberger, Lentmeiſter in Brunow.
— Johann Eitelhuber, Lechant und Pfarrer in Eibenſchitz.
Die Enders'ſche Buchhandlung in Prag.
Herr Joſeph Engel, Syndikus in Prerau.
Die Eurich'ſche Buchhandlung in Linz.

F.

Herr Johann Faifalik, Magiſtrats-Sekretär in Znaim.
— Ignaz Farnik, Gymnaſiaſt in Teſchen.
— Johann Farnik, Gymnaſiaſt in Teſchen.
— Vincenz Fellner, Grundbuchsführer in Namieſt.
— Anton Fiala, Handelsgeſellſchafter in Holleſchau.
— Franz Fichna, Kaſtner in Oſtrau.
— Franz Finger, Doktor der Rechte, und Mähr. Schleſ. Landesadvokat in Iglau.
— Michael Fiſcher, Pfarrer in Teutſch-Konitz.
— Bernard Flemmich, Amtsverweſer in Holleſchau.
Die Förſtl'ſche Buchhandlung in Grätz.
Herr Samſon Frankel, Wechsler in Brünn.
— Wenzel Friedrich, Oberamtmann in Jamnitz.
— Gottlieb Fritſch, Tuchfabrikant.
— Karl Fukatſch, Bürger in Leipnik.

G.

Herr Gilbert Galuſek, Superior des wohlehrwürdigen Piariſten-Kollegiums in Gaya.

Herr Ferdinand Katolitzky, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Stephan Keller, Amtschreiber in Prerau.
— Joseph Kewal, Gymnasiast in Kremsier.
Die Kilianische Buchhandlung in Pesth.
Frau Theresia, Gräfin v. Kinsky, Besitzerin der Herrschaften Meseritsch und Namiest.
Herr Vincenz Kirchner, Bürger in Prerau.
— Thomas Kleweta, Gymnasiast in Kremsier.
— Anton Kobsa, Bürgermeister in Mähr. Budwitz.
— Leopold Kobsa, in Mähr. Budwitz.
— Bernard Kolitscher, Syndikus in Lepnik.
— Franz Koniakowsky, Bürger in Prerau.
— Karl Konwiczka, k. k. Waarenstemplungs-Localist.
— Franz Kopal, Verwalter in Znaim.
— Franz Kopal, Verwalter in Mühlfraun.
— Johann Kopal, Verwalter in Schidrowitz.
— Anton Koppler, Herrschaftlicher Kontroleur in Aistersheim.
— Franz Kosa, Kooperator in Waltsch.
— Joseph Koselka, Gymnasiast in Kremsier.
— Anton Kosta, Kooperator in Frankstadt.
— Gratian Kostka, Verwalter in Budischkowitz.
— Bernard Kotzenberger, Bauverwalter in Brünn.
— Franz Kozeny, Polizeigeschäftsleiter in Prerau.
— Ferdinand Kregczy, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— S. Kreibisch, Sekretär bei weil. Sr. königl. Hoheit dem Erzherzog Albert von Sachsen-Teschen.
— Johann Kreimel, Bürgermeister in Znaim.
Die Erzbischöfliche Bibliothek in Kremsier.
Die k. k. Gymnasialpräfektur in Kremsier.
Herr Karl Kreuzer, Oberamtmann in Luhatschowitz.
— Philipp Krischker, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— Johann Krueg, Oberamtmann in Budkau.
Die Kuhn- und Milikowskysche Buchhandlung in Lemberg.
Herr Franz Küllian, Hörer der Philosophie in Brünn.
— Johann Kunerth, Oberamtmann in Jritz.
— Ludwig Kunz, Katechet an der k. k. Hauptschule in Znaim.
— Andreas Kunzfeld, Musterlehrer an der Stadtschule in Brünn.
Die Kupfersche Buchhandlung in Wien.
Herr Anton Kupka, Oberamtmann in Zlin.
— Otto Kurz, Oberamtmann in Prerau.

Herr Engelbert Pillhatsch, Rentmeister in Prerau.
— Franz Pinter v. Pintershofen, Einnehmer bei dem k. k. Salzamte in Gaya.
— Georg Pisek, k. k. Trankstener-Bezirkskollektant in Gaya.
— Mathias Pitro.
— Anton Pittner, Kontroleur bei der Verwechslungskassa der Oesterr. Nationalbank in Brünn.
— Joseph Pochladek, k. k. Tabakgefälls-Inspektor in Znaim.
— Wilhelm Freiherr v. Podstatzky Tonsern, Herr der Herrschaft Litentschitz und des Gutes Chwalnow.
— N. Pohlner, Wirthschafts-Kontroleur in Kunewald.
— Johann Pospischil, Buchdrucker in Königgrätz.
— Ignaz Petuschka, Kaufmann in Gaya.
— Ignaz Prat, Pfarrer in Straßnitz.
— Emanuel Prohaska, Oberamtmann in Brumow.
— Johann Prokop, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— August Przibersky, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— Maximilian Puchberger, Kaufmann in Znaim.

R.

Herr Ignaz Raczek, Pfarrer in Großbitesch.
— N. Radda, Doktor der Rechte in Wien.
— Aloys Raschka, k. k. Kreiskommissär in Znaim.
— Thomas Raschka, Rentmeister in Swietlau.
— Joseph Raudnitzky, Professor der Humanitätsklassen am kais. kön. Gymnasium in Olmütz.
— N. Reger, Pfarrer in Bistritz.
— Franz Richter, Professor am k. k. Gymnasium in Znaim.
— Ignaz Riederer, erster Lehrer an der kais. kön. Hauptschule in Böhmisch-Kromau.
— Johann v. Riegger, Doktor der Philosophie.
— Norbert Ritschl, emeritirter Professor der Physik, und Pfarrer in Krassonitz.
— Anton Römisch, Kaufmann in Ostrau.
— Ignaz Ronge, Gymnasiast in Teschen.
— Franz Rothleuthner, Oberamtmann in Jarmeritz.
— Adalbert Rotter, Buchhaltungs-Ingrossist in Namiest.
— Karl Ruber, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Brünn.
— Franz Ruprich, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— N. Ryger, Justiz-Direktor in Brumow.

Herr Peter Freiherr v. Milius, k. k. Hauptmann in Znaim.
— Joseph Milota, Katechet am k. k. Gymnasium in Znaim.
Seine Excellenz Herr Anton Friedrich Graf Mittrowsky v. Nemischl, Sr. k. k. Majestät wirklicher geheimer Rath und Kämmerer, erster Hofkanzler und Präsident der k. k. Studien-Hofkommission.
Herr Marcellinus Morawetz, Pfarrer in Taßwitz.
— Peter Morawetz, Dechant und Pfarrer zu Wessely.
Die Ritter v. Mösleſche Buchhandlung in Wien.
Herr Anton Mück, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Franz Müller, Musterlehrer in Iritz.
— Joh. Gottfried Müller, Bürger in Freyberg.
— N. Müller, Professor der Humanitätsklassen am k. k. Gymnasium in Iglau.
— Joseph Mündel, Oberamtmann in Lechwitz.
— Aloys Mündl, Gräflich Sternberg'scher Hofmeister.

N.

Herr Laurenz Nebel, Hörer der Philosophie.
— Franz Neiser, Inspektor in Ostrau.
— Joseph Nentwig, Pfarrer in Frain.
— Anton Neoral, Kooperator in Zlin.
— N. Neuhauser, in Wien.
— Heinrich Niklas, Hörer der Philosophie.
— Bartholomäus Nitsche, Adjunkt am k. k. Gymnasium in Brünn.
— Franz Nowaczek, Pfarrer in Butsch.

O.

Herr Franz Obschil, Syndikus in Frankstadt.
— Joseph Oczenasch, k. k. Trankſteuer-Gegenhändler in Zlin.
— Wenzel Oberſky, Grundbuchsführer in Jarmeritz.
— Franz Oſeczky, Pfarrverweſer in Babitz.

P.

Herr Joseph Paar, Oberamtmann in Kunewald.
— Ignaz Pelikan, Magister der Pharmacie.
— Franz Petter, Bürger.
— Karl Pettera, Steuereinnehmer in Ostrau.
— N. Pezer, Pfleger in St. Martin, im Innviertl.
— Aloys Freiherr v. Pillersdorf, k. k. Kreiskommissär in Znaim.

Herr N. Smetaczek, Oberamtmann in Weſſely.
— Anton Smirſch, Hörer der Philoſophie.
— Jakob Smolka, der Dicht- und Redekunſt Befliſſener in Olmütz.
— N. Sobotka, Bürgermeiſter in Gaya.
— Karl Somenetz, Oberförſter in Königswark, in Böhmen.
— Franz v. Sommerfeld, k. k. Oberſt.
— Joſeph Sonnleithner, k. k. Regierungsrath.
— Ambros Spallek, Präfekt des k. k. Gymnaſiums in Znaim.
— Johann Staud, Dechant und Pfarrer in Startſch.
— Karl Steigenteſch, Handelsmann in Brünn.
— Chriſtoph Steinbach, Pfarrer in Höbnitz.
— J. Steiner, in Wien.
— Karl Freih. v. Sternek, der Dicht- u. Redekunſt Befliſſener in Brünn.
— Franz Stephan, Hörer der Philoſophie.
— Joſeph Stiasny, Pfarrer in Groß-Augezd.
— Moriz Stieber v. Sterzenfeld, der Dicht- und Redekunſt Befliſſener in Olmütz.
— Ant. Storch, Kaſſier bei dem Wittwen-Verſorgungsinſtitute in Olmütz.
— Chriſtian Straſchil, Hammerwerks-Kontroleur.
— Anton Strick, in Oſtrau.
— Anton Swoboda, Burggraf in Neutitſchein.
— Joſeph Swoboda, Bürgermeiſter in Namieſt.

T.

Herr Benedikt Teltſchik, Inſpektor in Hungariſch-Brod.
— Georg Teltſchik, Oberamtmann in Neutitſchein.
— Johann Theimer, der Dicht- und Redekunſt Befliſſener in Olmütz.
— Johann Theiner, Amtſchreiber in Waltersdorf.
— Johann Theny, Pfarrer in Frankſtadt.
— Joh. Chriſtian Thieliſch, Superintendent der evangel. Kirchengemeinde und Konſiſtorialrath zu Schärten.
— Wenzel Thomann, Kooperator in Namieſt.
— Eduard Thomas, Amtspraktikant in Gundersdorf.
— Ignaz Tinger, Pfarrer in Stiegnitz.
— Wilhelm Tkány, k. k. Hofkonzipiſt.
— Thomas Tomek, der Dicht- und Redekunſt Befliſſener in Olmütz.
Die Traßlerſche Buchhandlung in Brünn.
Frau Gräfin v. Truchſes-Zeil-Trauchburg, Beſitzerin des Gutes Kunewald.
Herr Andreas Trzeſchtik, Rentmeiſter in Oberkaunitz.
— Aloys Tſchik, Oberamtmann in Zbaunek.

Herr Wenzel Tumseng, Verwalter in Czebin.
— Joseph Turoffky, Bürgermeister in Prerau.

U.

Ihre Excellenz Frau Anna Gräfin v. Ugarte, geborne Gräfin v. Windischgrätz, in Znaim.
Herr Franz Urbanek, Dechant und Pfarrer in Biskupitz.

W.

Herr Johann Walter, Pfarrer in Kunewald.
— Johann Wanßner, Bürger in Leipnik.
— Franz Wawrausch, Burggraf in Zlin.
— Ernest v. Weidenthal, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Karl Weidner, jubilirter k. k. Zolleinnehmer.
— Jakob Weimann, herrschaftlicher Arzt in Teltsch.
— Aloys Weitzinger, Bürger zu Radkersburg in Steyermark.
— Karl Weldamon, Kooperator zu Babitz.
— Aloys Werbach, Amtschreiber in Hungarisch-Brod.
— Franz Wibiral, Amtschreiber in Jarmeritz.
Die Widtmannsche Buchhandlung in Prag.
Die Wigant'sche Buchhandlung in Kaschau.
Herr Joseph Winkler, Oberamtmann in Hradisch.
— Mathias Wiskoczil, Vikar der PP. Kapuciner in Znaim.
— Leopold Wodiczka, Vice-Dechant und Pfarrer in Oberkaunitz.
— Anton Wolf, Professor am k. k. Gymnasium in Iglau.
— Gregor Wolny, Professor der klassischen Literatur und der Geschichte an der philosophischen Lehranstalt in Brünn.
— Anton Woscha, Erzpriester und Dechant in Schattau.

Z.

Herr Martin Zbarsa, Buchdrucker und Buchhändler in Böhm. Budweis.
— Thomas Zimek, Pfarrer in Zlin.
Die Zliner Amtskanzlei.
Herr Friedr. Zumsande, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Bernhard Zweig, Bestandinhaber.

Berichtigungen.

Erste Abtheilung.

Seite	VII.	(Vorrede) Zeile	26.	lies	Liboſchan ſtatt Liboſchau.
Seite	3.	Zeile	26.	lies	Aeikthyrner ſtatt Ajkthyrer.
—	14.	—	30.	—	Schatzungen — Satzungen.
—	32.	—	20.	—	Vor — Von.
—	34.	—	25.	—	Donnerkeile — Donnerkeule.
—	35.	—	30.	—	Priamus — Prianus.
—	39.	—	3.	—	wetzend — welzend.
—	59.	—	2.		ſoll es heißen: und eine Hauptwiderſacherin des in Böhmen zu ihrer Zeit u. ſ. w.
Seite	71.	Zeile	9.	lies	Alfentänze ſtatt Alpentänze.
—	73.	—	13.	—	Todtenreiches — Todenreiches.
—	136.	—	26.	—	geleitet — geleitet.
—	151.	—	1.	—	Eren-tag — Ehrentag.
—	154.	—	26.	—	Aberglaube — Aberglauben.

Zweite Abtheilung.

Seite	24.	Zeile	12.	lies	verboth ſtatt verbath.
—	52.	—	3.	—	Chriſtus — Chriſti.
—	93.	—	2.	—	Skofnung — Stoffnung.
—	177.	—	19.		muß nach Vidars das Komma wegfallen,
—	179.	—	19.		ſetze man nach dem Worte Wegwoda noch hinzu: oder Woiwoda.

Herr Wenzel Tumseng, Verwalter in Czebin.
— Joseph Turoffky, Bürgermeister in Prerau.

U.

Ihre Excellenz Frau Anna Gräfin v. Ugarte, geborne Gräfin v. Windischgrätz, in Znaim.
Herr Franz Urbanek, Dechant und Pfarrer in Biskupitz.

W.

Herr Johann Walter, Pfarrer in Kunewald.
— Johann Wanßner, Bürger in Leipnik.
— Franz Wawrausch, Burggraf in Zlin.
— Ernest v. Weidenthal, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Karl Weidner, jubilirter k. k. Zolleinnehmer.
— Jakob Weimann, herrschaftlicher Arzt in Teltsch.
— Aloys Weitzinger, Bürger zu Radkersburg in Steyermark.
— Karl Weldamon, Kooperator zu Babitz.
— Aloys Werbach, Amtschreiber in Hungarisch-Brod.
— Franz Wibiral, Amtschreiber in Jarmeritz.
Die Widtmannsche Buchhandlung in Prag.
Die Wigant'sche Buchhandlung in Kaschau.
Herr Joseph Winkler, Oberamtmann in Hradisch.
— Mathias Wiskoczil, Vikar der PP. Kapuciner in Znaim.
— Leopold Wodiczka, Vice-Dechant und Pfarrer in Oberkaunitz.
— Anton Wolf, Professor am k. k. Gymnasium in Iglau.
— Gregor Wolny, Professor der klassischen Literatur und der Geschichte an der philosophischen Lehranstalt in Brünn.
— Anton Woscha, Erzpriester und Dechant in Schattau.

Z.

Herr Martin Zbarsa, Buchdrucker und Buchhändler in Böhm. Budweis.
— Thomas Zimek, Pfarrer in Zlin.
Die Zliner Amtskanzlei.
Herr Friedr. Zumsande, der Dicht- und Redekunst Beflissener in Olmütz.
— Bernhard Zweig, Bestandinhaber.

Berichtigungen.

Erſte Abtheilung.

Seite	VII.	(Vorrede) Zeile	26.	lies	Liboſchan ſtatt Liboſchau.
Seite	3.	Zeile	26.	lies	Aejkthyrner ſtatt Ajkthyrer.
—	14.	—	30.	—	Schatzungen — Satzungen.
—	32.	—	20.	—	Vor — Von.
—	34.	—	25.	—	Donnerkeile — Donnerkeule.
—	35.	—	30.	—	Priamus — Prianus.
—	39.	—	3.	—	wetzend — welzend.
—	59.	—	2.		ſoll es heißen: und eine Hauptwiderſacherin des in Böhmen zu ihrer Zeit u. ſ. w.
Seite	71.	Zeile	9.	lies	Alfentänze ſtatt Alpentänze.
—	73.	—	13.	—	Todtenreiches — Todenreiches.
—	136.	—	26.	—	geleitet — geleitet.
—	151.	—	1.	—	Eren-tag — Ehrentag.
—	154.	—	26.	—	Aberglaube — Aberglauben.

Zweite Abtheilung.

Seite	24.	Zeile	12.	lies	verboth ſtatt verbath.
—	52.	—	3.	—	Chriſtus — Chriſti.
—	93.	—	2.	—	Skofnung — Stoffnung.
—	177.	—	19.		muß nach Vidars das Komma wegfallen.
—	179.	—	19.		ſetze man nach dem Worte Wegwoda noch hinzu: oder Woiwoda.